Technikdiskurse
Karlsruher Studien zur Technikgeschichte
Nr. 8

Ulrich Gehmann (Hrsg.)

Virtuelle und ideale Welten



KIT Scientific Publishing

Ulrich Gehmann (Hrsg.)

Virtuelle und ideale Welten

Technikdiskurse
Karlsruher Studien zur Technikgeschichte

8

Herausgeber:
Prof. Dr. Rolf-Jürgen Gleitsmann-Topp
Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften
Institut für Geschichte, Abteilung Technikgeschichte

Virtuelle und ideale Welten

von
Ulrich Gehmann (Hrsg.)

KIT Scientific Publishing

Satz und Gestaltung
Jan Wenke

Impressum

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
KIT Scientific Publishing
Straße am Forum 2
D-76131 Karlsruhe
www.ksp.kit.edu

KIT – Universität des Landes Baden-Württemberg und nationales
Forschungszentrum in der Helmholtz-Gemeinschaft





KIT Scientific Publishing 2012
Print on Demand

ISSN 1860-3610
ISBN 978-3-86644-784-4

Inhalt

Technikdiskurse – Karlsruher Studien zur Technikgeschichte

Rolf-Jürgen Gleitsmann

Technik und technischer Wandel zählen zu jenen Faktoren, die unser (all-)tägliches Leben entscheidend prägen.

Dieser Sachverhalt dürfte in unserem technischen Zeitalter kaum einer besonderen Begründung bedürfen. Es liegt auf der Hand, dass die Menschheit von Technik und technischem Fortschritt abhängig geworden ist, und dies nicht erst in unserer Zeit.

Seit jeher war es der Technik entwickelnde und zielgerichtet einsetzende Mensch, der vermittels ‚seiner' Technik Lebensräume gestaltete, veränderte, revolutionierte, oder auch zerstörte. Unglaublicher Wohlstand auf der einen, aber auch bitterste Armut auf der anderen Seite waren dabei mögliche Konsequenzen, die der technische Wandel hervorzubringen vermochte. Die Einsicht, dass technischer Wandel als gesellschaftliches Phänomen zu interpretieren sei, uns technische Zukunftsentwürfe gerade auch gesellschaftliche Zukunftsentwürfe darstellten, vermochte sich hingegen erst langsam Bahn zu brechen.

Die Diskussion um die Technik, oder anders ausgedrückt, Technikdiskurse, begleiten jedoch den technischen Wandel jedweder Epoche. Seit jeher scheint es vom Grundsätzlichen her zwei gegensätzliche Lager bezüglich der Beurteilung des technischen Wandels gegeben zu haben. Zum einen die Optimisten, die mit technischem Wandel Fortschritt an sich verbinden, und zum anderen die Pessimisten, die – aus welchen Gründen auch immer –, diesem Wandel eher skeptisch gegenüberstehen. Beide Positionen erscheinen geradezu als Naturgesetzlichkeiten, und dennoch, sie sind letztlich doch nichts anderes als Hoffnungen und Erwartungen auf der einen oder aber auch Befürchtungen und Ängste auf der anderen Seite für jene, die von diesen Wandlungsprozessen betroffen sind bzw. sie voranbringen.

Technischer Wandel stellt sich damit als gesellschaftlicher Wandel dar, und steht mithin direkt im Konfliktfeld gesellschaftlicher Kontroversen. ‚Wohin die Reise geht', ist jedoch in erster Linie eine gesellschaftliche Entscheidung, und keineswegs ein technischer Sachzwang.

Der Blick zurück, also eine Analyse vergangener technischer Inventions-, Innovations- und Diffusionsprozesse stellt damit immer auch eine Analyse der jeweiligen gesellschaftlichen ‚Befindlichkeiten', Machtstrukturen, Umsetzungspotentiale und Handlungsspielräume dar.

Vor diesem Hintergrund haben es sich die *Technikdiskurse. Karlsruher Studien zur Technikgeschichte* zum Ziel gesetzt, technischen Wandel im Kontext seines historischen Umfeldes zu analysieren und darzustellen. Keineswegs nur die Invention als solche wird, im Sinne einer funktionalistischen oder Heroengeschichtsschreibung, dabei Gegenstand der Betrachtung sein. Vielmehr soll es darum gehen, jene Kontexte herauszuarbeiten, aus denen heraus Technik entsteht und in denen Technik wirkt. Weitere Themen können u. a. auch die Kultur- und Faszinationsgeschichte des Technischen sowie Technik als soziale Konstruktion *(social construction of technology/SCOT)* sein.

Statt eines Vorworts: Anmerkungen zur Formatierung sozialer Räume

Rolf-Ulrich Kunze



Abbildung 1
Eine mobilitätsgeschichtliche Zukunft von gestern und zugleich ein Musterkatalog für Virtualität und ideale Welten. Die Abbildung zeigt eine Zeichnung von Klaus Bürgle, Jahrgang 1926, langjähriger Illustrator u. a. für das *Neue Universum*, hier eine Darstellung aus dem Jahrgang 1959[1]. Allein die Frage, was eigentlich dargestellt wird – ein raketenförmiges Subwaysystem der Zukunft –, macht eindringlich klar, wie wichtig die Berücksichtigung der Zukünfte von gestern für eine methodisch aufgeklärte Retrodiktionsanalyse ist. Keine Zukunft ohne Vergangenheit.

Der von Ulrich Gehmann angeregte, konzipierte und realisierte Sammelband über ‚Virtuelle und ideale Welten' ist ein charakteristisches Produkt des Arbeitskreises ‚Formatierung sozialer Räume' im Studiengang Europäische Kultur und Ideengeschichte (EUKLID) der KIT-Institute für Philosophie und Geschichte. Als Ulrich Gehmann sich mir im Frühjahr 2008 als Evolutionsbiologe, Ökonom und Unternehmensberater vorstellte und mir in langen Gesprächen das Konzept einer freien transdisziplinären Arbeitsgruppe für fortgeschrittene Studierende als Diskussionsplattform für alle Fächer unserer KIT-Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften vorschlug, war mein erster Gedanke: was für ein wahrlich theoretischer Kopf! Dann aber ließ mich eine Redeweise aufhorchen, für die Ulrich Gehmann, soweit ich es übersehe, das intellektuelle Urheberrecht beanspruchen kann. Er sprach andauernd von der „Formatierung" unserer Alltagswahrnehmung durch mächtige soziotechnische Konstruktionen, zum Beispiel durch das Betriebsprogramm Windows. Die analytische Sogwirkung der Metapher machte mich neugierig, ob hier nur eine aphoristische Einzelleistung vorlag – oder es am Ende um den Urknall eines Sonderforschungsbereichs gehen könnte. Letzteres war glücklicherweise nicht der Fall, denn dann wären wir die Opfer einer ganz besonders ausgeprägten Extrem-Formatierung geworden. Zum WS 2008/2009 gründete Ulrich Gehmann dann einen Arbeitskreis mit dem ek-

1 Quelle: http://www.fanboy.com/2008/04/german-futurist-klaus-burgle.html [28.11.2011].

kigen, aber konzeptionell transparenten Namen ‚Formatierung sozialer Räume', den ich seither in jedem Semester als Haupt-/Oberseminar im Studiengang EUKLID vertrete. Mehr als einmal hatten wir den Eindruck, hier eine failing innovation produziert zu haben. Die Anforderungen an freies transdisziplinäres Arbeiten jenseits der etablierten Routinen des Referatseminarablaufs und, wenn möglich, auch noch in semesterübergreifender Projektform sind angesichts der wiederum hart formatierenden Anforderungen der Bologna-Welt nicht zu unterschätzen. Indessen: Alles können wir nicht falsch gemacht haben, denn schon bald nach Gründung des Arbeitskreises bot uns die Verlagsleiterin des KIT Scientific Publishing, Dipl.-Volkswirtin Regine Tobias, die Einrichtung einer elektronischen Zeitschrift an, in der die einer peer review unterzogenen Erträge des Arbeitskreises veröffentlicht werden konnten.

Ulrich Gehmann und mir war klar, dass das E-Journal *New Frontiers in Spatial Concepts* nicht zufällig am KIT entstanden ist, sondern vor dem Hintergrund einer langen Tradition trans- und interdisziplinärer Reflexion der Bedeutung von Technik für die Gesellschaft in Karlsruhe seit 1825 gesehen werden sollte. Klaus-Peter Hoepke hat in seiner posthum 2007 erschienenen Geschichte der Fridericiana[2] nicht nur gezeigt, wie der Genius loci des ältesten deutschen Polytechnikums Geisteswissenschaftler zur Technikreflexion inspiriert hat, sondern hat auch auf die hier übliche Kooperation von Geistes-, Sozial- und Technikwissenschaftlern dabei hingewiesen. Für diese Kontinuitätslinie einer Karlsruher Technikphilosophie, Techniksoziologie und Technikgeschichte stehen u.a. die Namen des Technikphilosophen und Leiter des Studium Generale Simon Moser, des Soziologen Hans Linde, des Philosophen Hans Lenk, des Philosophen und Soziologen Günter Ropohl, des Technikhistorikers Rolf-Jürgen Gleitsmann und seines 2008 hier für Technikgeschichte habilitierten Kollegen Kurt Möser. Mit den Naturwissenschaftlern und Philosophen Armin Grunwald und Mathias Gutmann, der Erstgenannte ist zugleich Leiter des KIT-Instituts für Technikfolgenabschätzung und Systemanalyse am Campus Nord, setzt sich am Institut für Philosophie diese Kontinuität in neuer Form und Ausrichtung in den Gründungsprozess des KIT hinein fort.

Wir Herausgeber des E-Journal *New Frontiers in Spatial Concepts* wollen diese Karlsruher Tradition als Verpflichtung verstehen, der Diskussion um die Relevanz von Technik in modernen industriellen Leistungs-, Massenmobilitäts- und Massenkommunikationsgesellschaften ein Forum zu bieten, dies um so mehr und um so lieber, als dieser Diskurs traditionelle Grenzen zwischen technischen und nicht-technischen Fachkulturen überwunden hat. Ein für unser E-Journal besonders relevantes Beispiel Karlsruher Technikreflexion möchte ich hier herausgreifen, das in seiner Zeit neue Grenzen der kontextualisierenden Technikanalyse aufgezeigt hat, wie sie unter gewandelten Bedingungen auch uns heute vorschwebt. Das ist durchaus kein rückwärts-

2 Klaus-Peter Hoepke, Geschichte der Fridericiana: Stationen aus der Geschichte der Universität Karlsruhe (TH) von der Gründung 1825 bis zum Jahr 2000, Karlsruhe 2007.

gewandter Blick in eine Hall of Fame vergangenen wissenschaftlichen Glanzes, sondern vielmehr die Aufforderung an uns selbst, die Frage nach der Relevanz von Technik ähnlich ernsthaft und vor allem innovativ zu stellen.

Als erster deutscher Neuzeithistoriker widmete der hier an der Fridericiana lehrende Franz Schnabel 1934 einen ganzen Band seiner ‚Deutschen Geschichte im neunzehnten Jahrhundert' den Erfahrungswissenschaften und der Technik.[3] Schnabels Perspektiven waren in hohem Maß durch seinen Karlsruher TH-Standort bestimmt. Die Geschichte der Fridericiana, die Entwicklung der polytechnischen Ausbildung weg von der handwerklich geprägten Ausformung und hin zur disziplinären und integral technikwissenschaftlichen sowie die Bedeutung u. a. der Wasserbautechnik für die Wirtschaftsgeschichte des Oberrheins prägten seine Darstellung nachhaltig. Das durch ihn verkörperte ‚Karlsruher Modell' einer allgemeingeschichtlichen Bildung von angehenden Ingenieuren, am Karlsruher Polytechnikum seit seiner Gründung praktiziert, hatte Schnabel für die große Bedeutung der Technik in der Moderne sensibilisiert. Der dritte Band seiner ‚Deutschen Geschichte' zeigt, was eine ideen- und kulturgeschichtlich konturierte Technikbetrachtung zu leisten vermag. Bevor er überhaupt zur Technik kam, behandelte Schnabel die u. a. mit der Philosophie Georg Wilhelm Friedrich Hegels verbundenen Paradigmenwechsel in der aus seiner Sicht für die Industrialisierung konstitutiven Philosophie und die Entwicklung der Geschichtswissenschaften zur eigenen Disziplin unter dem Einfluss u. a. von Leopold Ranke und Johann Gustav Droysen. Stets blieb Schnabels Stil dabei essayistisch und von der Grundlagenvermittlung an Nichtfachleute bestimmt. Schnabels Stärken liegen im Aufzeigen der Bedeutung der Technik für das Selbstverständnis einer modernen Gesellschaft und in der Schaffung von Problembewusstsein für die technische Zivilisation. Das ist unser Vorbild.

Der 2010 mit dem Lehrpreis der KIT-Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften ausgezeichnete Arbeitskreis und das E-Journal knüpfen an Schnabels Konzept der sozio-historischen Kontextualisierung von Technik an. Diese Verbindung von Lehre, Forschung und *public science* ist ein Pionierprojekt, das es in dieser Form nur am KIT gibt.

Seit seiner Gründung hat sich der Arbeitskreis immer wieder mit Themen der virtuellen Revolution beschäftigt und Fragen der Evolutionsbiologie, Urbanismusgeschichte, Technikfaszination und auch des bezeichnenderweise sogenannten Transhumanismus auf die zugleich beeindruckenden und beängstigenden Möglichkeiten der Neuen Medien bezogen. Ulrich Gehmann bietet mit diesem Sammelband einen innovativen Aufriss zu einem Thema, das weitgehend noch der kontextualisierenden Analyse harrt. So wollte der Arbeitskreis immer

3 Franz Schnabel, Deutsche Geschichte im neunzehnten Jahrhundert. Bd. 3: Erfahrungswissenschaften und Technik, Freiburg i. Br. 1934 (ND München 1987).

wirken: als Anregung zur Beschäftigung mit den Herausforderungen abseits der festgefügten Gewissheiten.



Abbildung 2
Printwerbung der Ford Motor Corp., 2009.

Virtuelle und ideale Welten – eine Einführung

Ulrich Gehmann

Virtuelle und ideale Welten – warum ein solches Thema? Weil virtuelle Welten heute wichtiger denn je geworden sind, und mehr noch, weil manche dieser Welten zur Realität wurden, indem sie das maßgeblich prägen, was im Sammelbegriff als unsere ‚Lebenswelt' bezeichnet werden kann. Eine solche Behauptung, in ihren beiden Teilen genommen, mag zunächst befremdlich klingen, sogar übertrieben. Vor allem der zweite Teil der Behauptung erregt Verdacht. Denn sind Virtualität und Realität nicht Gegensätze, bereits von ihrer bloßen Definition her gesehen, vor allem jedoch in unserem Alltagsempfinden, welches das Virtuelle als das Nicht-Reale schlechthin sieht, als das, was nicht zur Verwirklichung gelangte und gleichsam auf ewig im Status der Fiktion verharrt? Mit einer virtuellen Welt assoziieren wir ‚normalerweise', von eben jenem Alltagsempfinden ausgehend, eine Welt, die es nicht gibt und darüber hinaus, für manche durchaus beruhigend, auch nie geben wird. Es ist eine Welt, die nach diesem Empfinden mit dem Utopischen assoziiert ist, dem Nicht-Ort bloßer Vorstellung. Die zwar erdacht worden sein mag, und das sogar sehr vollständig, meint in sich konsistent und geschlossen, unter Umständen sogar bis herunter in ihre kleinsten Details – die es aber schlicht nicht gibt, die eben nicht ‚wirklich' sondern nur Fiktion ist. Eine virtuelle Welt ist für uns zunächst und vor allem eine erdachte Welt, eine Konstruktion des Fiktiven wie etwa die Welt eines Computerspiels oder die Städte dystopischer Filme, die uns als künftige Lebenswelten wie in *Blade Runner* und ähnlich gelagerten Visionen vorgeführt werden. Solche Welten mögen zwar faszinierend sein, in sich stimmig, auch erschreckend, in jedem Fall gibt es sie nicht „in Wirklichkeit" sondern nur als Fiktion. Sie sind Welten des Als Ob, unechte Welten, Gebilde des Scheins, gleichgültig, wie stimmig oder in sich geschlossen sie uns auch immer erscheinen mögen. „So was" kann nie Realität werden, es sind „nur Ideen". Die Welt, in der wir leben, sie alleine ist echt, meint: wirklich Welt; die virtuellen sind es nicht. Aber ist eine solche landläufige, als normal bezeichnete Auffassung durchgehend, d. h. unter allen Umständen zutreffend? Könnte es nicht sein, daß manche dieser sogenannten virtuellen Welten zugleich real sind, den Status der reinen Virtualität und damit des bloß Fiktiven verlassen haben? Und wenn dem so sein sollte, was macht sie dann real? Fragen, denen im vorliegenden Sammelband nachgegangen wird.

Wie sein Titel verrät, wird jedoch nicht nur die für ein solches Alltagsverständnis kühne Behauptung aufgestellt, daß zumindest manche dieser virtuellen Welten auch real seien, sondern darüber hinaus, daß sie zudem noch ideal sein sollen. Unter einem Ideal wird, wiederum ‚normalerweise', ein Zustand assoziiert, bei dem es zwar schön wäre, wenn wir ihn erreichten, der

aber faktisch nie erreicht werden kann. Weil „die echte Welt eben anders ist", meint, dem Ideal auf immer entgegen steht. Das Ideal wird dadurch zur Utopie im landläufigen Sinne, zu etwas zwar Erwünschtem, ja oft geradezu Ersehntem, aber sie bleibt immer virtuell in der Weise, daß sie durch die Realität immer verunmöglicht wird. Sei es, daß sie von vornherein „nicht funktioniert", oder daß sie zwar versucht wird aber dann (zwangsläufig) scheitert, weil die besagte echte Welt eben anders ist. Das heißt, von anderer *Machart* ist als die betreffende Utopie, das betreffende virtuelle Sein, und das grundlegend. Daß wir also grundlegend, und das bedeutet immer, mit zwei alternativen Seinsweisen konfrontiert sind: entweder mit dem Realen, oder mit dem Ideellen bzw. Utopischen. Mit zwei Seinsweisen, die sich ausschließen und deren einzige Verbindung darin besteht, daß das Utopische – das hier als das Eutopische vorgestellt wird – zwar aus dem Realen geboren wird aber dieses niemals „wirklich", d. h. vollumfänglich in seinem Sinne zu beeinflussen vermag. Von den Dystopien nicht zu reden, weil von ihnen ja niemand wirklich will daß sie eintreten. Es mag zwar manche „utopische Ideen" gegeben haben welche tatsächlich in der Lage waren, die Realität (die echte Welt wie sie eben ist) zu beeinflussen und „positiv zu verändern". Aber das sind und bleiben Ausnahmen, ein Sonderfall – der auch nie etwas anderes werden kann, der auf immer dazu verurteilt ist, Sonderfall zu bleiben, die große Ausnahme, die hier und da gelingt, aber sehr selten und wenn, dann nur in Teilen. Weil die echte Welt eben so ist wie sie ist und wir nichts daran ändern können. Was vor allem heißt: weil der Mensch so ist wie er ist (man rekurriert also auf eine *conditio humana* als ungedacht Gewußtes), nämlich ein nicht-ideales, essentiell nicht-utopisches Wesen, das zwar Ideale und Utopien braucht um als Wesen überleben zu können, sie aber niemals erreichen wird.

So die als landläufig bezeichnete Auffassung über virtuelle Welten, Utopien und Ideale, mit ihren in Anführungszeichen herausgehobenen Redewendungen; die auch deshalb herausgehoben wurden, weil sie *Urteile* darstellen, in einem wörtlichen Sinne Voraus-Urteile über die hier zu behandelnden Sachverhalte darstellen.[1] Summarisch verkürzt wie sie hier portraitiert wurden verkörpern sie den Corpus unserer Vorab-Gewißheiten über jene Sachverhalte, die Gesamtheit unseres ungedacht Gewußten über dergleichen. Ein solches Unthought Known prägt unsere Weltsicht und damit unsere Einstellungen, die innere Haltung, mit der wir *von vorneherein* an etwas gehen.[2] Selbst wenn man es kritisch hinterfragt prägt es immer noch, ist zumindest schwer loszuwerden – denn was ist das Gewußte anderes als Gewißheit, etwas, „auf das wir uns verlassen können"? Aber was ist, wenn die hier portraitierte Auffassung nicht zutrifft, wenn diese virtuellen Welten uns sozusagen über den Kopf gewachsen sind, und das schon seit langem? Fragen, denen der vorliegende Sammelband ebenfalls nachzugehen versucht.

1 Vgl. Geertz, Clifford (1983): Dichte Beschreibung. Frankfurt: *Common sense als kult. System*, bes. 264 ff.

2 Zum Konzept des Unthought Known vgl. Bollas, Christopher (1987): The Shadow of the Object – Psychoanalysis of the Unthought Known. London: 278 f.

Vielleicht sind Vorabklärungen hilfreich, um vorab existierende Gewißheiten nicht ungehindert wirken zu lassen. Was bedeutet *virtuell* bei einer virtuellen Welt, und vor allem, was macht sie zur *Welt*? In diesem Zusammenhang ist auch auf das Ideale näher einzugehen, sowie auf seine Verbindung zum Virtuellen und zum Utopischen. Es handelt sich wie gesagt an dieser Stelle nur um Vorabklärungen, eine umfassendere Darstellung, besonders mit Blick auf das oben skizzierte Vorab-Verständnis des Utopischen, wird im Beitrag von Michael Schmidt unternommen. Wie dort und im Beitrag von Ulrich Gehmann näher ausgeführt, handelt es sich beim Virtuellen nicht nur um etwas rein Fiktives, nicht nur um ein einziges großes Als Ob. Neben seiner Eigenschaft, fiktional zu sein (das ist es auch) ist das Virtuelle ein Potential, eine Möglichkeit, die in etwas angelegt ist und so, als Anlage, dann zur Verwirklichung gelangen kann. So wie eine später voll ausgewachsene Pflanze zuerst (nur) ein Keim ist, eine nur „virtuelle" Pflanze. Virtuelle Welten sind *auch* Fiktionen, aber sie können auch zur Realität werden. Und das in mehrfacher Hinsicht. Das Virtuelle kann sich realisieren ohne materiell greifbar zu sein: die Welten des Computerspiels etwa, oder verwandter Konstrukte, die zugleich real und physisch nicht faßbar sind (obwohl sie physisch-technisch verankert sind), scheinbar end- und grenzenlos sich erstreckend; ein Zwitter zwischen dem „echten", d. h. ‚alten' Sein physisch greifbarer Entitäten einer sog. Welt 1.0, der Welt unseres in diesem Sinne alten, meint bisher gültigen Alltagsverständnisses, und einem anderen, neu entstandenen Sein: dem einer sog. Welt 2.0, der Welt des ominösen Cyberspace, eines Welten-Raums neuer Provenienz als dem Sammelbegriff dessen, was man sich zunächst unter virtuellen Welten vorstellt, dem oben skizzierten Alltagsverständnis folgend. Oder sie sind als Blaupausen angelegt, die Realitäten nach ihrem Vorbild schaffen und damit diese selbst virtualisieren. Oder sie manifestieren sich sogar in direkter, meint physisch konkreter Weise, in Gestalt von physisch greifbaren Architekturen als Lebensräumen echter, d.h. physisch konkret vorhandener menschlicher Individuen. Was sie aber deshalb nicht weniger virtuell macht. Neben Welten, die klar den Charakter des Fiktionalen zeigen und Als Ob-Realitäten verkörpern; die Welten des Films, der Science Fiction oder der Fantasy, wie sie etwa in *Star Wars* und ähnlichen Weltgestalten zum Ausdruck kommen. Oder sie sind materialisierte Welten auf Zeit, d. h. von vornherein als temporär angelegte Gebilde mit zudem hohem Symbolgehalt geschaffen, um eine Botschaft zu vermitteln, wie die Kunstwelten sog. Weltausstellungen. Oder sie treten in Form von Modellen auf, auch in der von wissenschaftlichen, die von vorhandenen Wirklichkeiten abstrahieren und dadurch neue erzeugen. Oder, als eine Untergruppe solcher Modellbildung, sie erscheinen in Form der Rekonstruktion vergangener Lebenswelten, auch der von vermeintlich gefestigten weil ‚wissenschaftlichen' Rekonstruktionen; so etwa die in Bilder gegossenen Rekonstruktionen der Lebensräume vergangener Erdzeitalter oder früherer Epochen in der Geschichte des Menschen. Nicht zuletzt gibt es Welten, die wie die des Films, der Literatur, der Science Fiction oder des Gemäldes zwar Fiktionen sind, aber ein bestimmtes Raum- und Weltverständnis zeigen, welches später Realitäten schafft; so wie

manche Gemälde aus der frühen Neuzeit, die eine veränderte Raum- und Weltwahrnehmung zum Ausdruck bringen, welche sich in der Folge keineswegs auf das nur Vorgestellte beschränkte. Alles das sind Gestalten virtueller Welten. Sie zeigen, daß solche Gebilde das rein Fiktionale weit hinter sich lassen und in verschiedenster Ausprägung auftreten können.



Abbildung 1
Prospekt einer virtuellen Welt[3].

Trotz dieser weiten Auffächerung und unbeschadet des Umstandes, ob solche Welten nun zur Realität werden oder nicht, haben sie eines gemeinsam: es sind *Wirklichkeiten*, und das macht sie zur *Welt*. Bleibt man bei der Unterscheidung in wirklich und real, dann ist auch eine Als Ob-Realität in jedem Fall eines, nämlich Wirklichkeit. Was ist darunter zu verstehen? Nimmt man es in einem wörtlichen Sinne, so bedeutet es, daß das Wirkliche nicht unbedingt real sein muß um zu wirken; sondern daß es Realität zumindest suggeriert, nahelegt, eben eine Als Ob-Realität verkörpert, und gleichzeitig oft als Versprechen beinhaltet. Es geht um Bilder von Welten, und damit verbunden, um den ganzheitlichen Charakter derselben.

Wenn sich der Begriff des Virtuellen vom lateinischen *virtus* ableiten läßt, was „Wirkkraft" oder „der Kraft nach" bedeutet[4], gibt es virtuelle und reale Wirklichkeiten, die sich beide in Bildern äußern. Und in Bezug auf virtuelle Wirklichkeiten – die wie erwähnt das Potential haben, „ihrer Kraft nach" reale zu werden – ist die Verbindung zum Idealen, und damit zum Bild naheliegend: das griechische *idea* ist mit *eidos* verbunden, was Gestalt oder Form bedeutet und als Eidologie, Bedeutung von und Rede (logos) über Gestalten in die Morphologie Eingang fand, dem Versuch, „auf dem Wege der Beschreibung das Wesen der Gebilde zu ergründen."[5] Man wird gewahr, wie eng alle diese Begriffe zusammenhängen; oder besser weil dem Sachverhalt angemessener: wie eng diese Ideen mit einander verbunden sind – weil es sich nicht um abstrakte Begrifflichkeiten sondern um komplexe Vorstellungen handelt. Das zeigt anschaulich der ‚Begriff', oder die Idee von *idea* selbst: *idea* bedeutet Bild, auch als Vor-Bild, d. h. als Musterbild, wie es Hoffmeister nennt, den Leitgedanken, das der jeweils individuellen Wirklichkeit zu-

3 Versailles, Zentralachse. Aufnahme des Verfassers.

4 Vgl. Knebel, Sven K.: Virtualität. In: Ritter, Joachim et al., Hg. (2001): Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 11. Darmstadt: 1062. Sowie Hoffmeister, Johannes (1955): Wörterbuch der philosophischen Begriffe. Hamburg: 648, auch zum Gegensatz von virtuell und real (*virtualiter* und *realiter*).

5 Hoffmeister (op. cit.): 186.

grunde liegende Urbild. Und *ideal* ist dann vorbildlich, musterhaft, eben der Idee gemäß.[6] Wir sehen, daß wir es mit Vorstellungen zu tun haben, mit Ideen eben, die miteinander verwoben sind und die, wenn man ihnen gerecht werden will, nicht nur rein analytisch behandelt werden dürfen.

Damit stellt sich für einen analytischen Verstand das Problem der Rekursion, oder allgemeiner gesagt, das der ganzheitlichen Wahrnehmung. Mitchell meint hierzu, in seiner Frage, was ein Bild sei: „Jeder Versuch, die ‚Idee der Bildlichkeit' zu erfassen, ist dazu verdammt, mit dem Problem des rekursiven Denkens zu ringen, ganz einfach weil bereits die Idee einer ‚Idee' an den Begriff der Bildlichkeit gebunden ist. Das Wort ‚Idee' kommt vom griechischen Verbum *idein*, ‚sehen', und wird häufig verbunden mit dem Begriff ‚eidolon', dem ‚sichtbaren Bild [...]'".[7]

Dieser Gefahr über Bilder in Begriffen von Bildern zu reden entkommt man nur, so Mitchell, wenn man das Wort ‚Idee' durch etwas anderes ersetzt, wie ‚Begriff' oder ‚Gedanke'. Oder indem man dem folgt, was er die platonische Strategie nennt, nämlich unter ‚Idee' etwas anderes zu verstehen als Bild oder Bildlichkeit, und in *eidos* und *eidolon* zu unterscheiden, indem man „ersteres als eine ‚übersinnliche Wirklichkeit' von ‚Formen, Typen oder Gestalten' und letzteres als einen sinnlichen Eindruck auffaßt, der vom *eidos* nicht mehr als ein ‚Abbild' *(eikon)* [...] liefert."

Die Strategie, zur Erfassung von Welt nicht in dem vorzugehen, was ganzheitliche Wahrnehmung genannt wurde, sondern sich auf formales Analysieren und Trennen zu verlassen wurde zum vorherrschenden Weg der Weltwahrnehmung seit der sog. Neuzeit. Einer Zeit, die im oben skizzierten Alltagsverständnis der mythische Beginn des modernen, d.h. übersetzt: des wirklich befreiten Menschen ist – die neue Zeit, in der der Mensch endlich zu dem wird, was er von seinem Potential her, also virtuell, schon immer war: ein befreites Individuum. Das sich nur dann befreien kann, so dieser Mythos weiter, wenn es in einem ersten Schritt der Befreiung die Welt in klar voneinander unterschiedene Kompartimente zerlegt und sie so ihrer Formbarkeit und damit Beherrschbarkeit zuführt – wenn es eben analysiert. Das Wort ‚Analyse' stammt von *analysis*, Auflösung, Ende, Tod, zeigt also bereits die Geisteshaltung hinter dem Willen zu analysieren; es bedeutet aber auch Erlösung, Aufbruch.[8] Weil die Strategie des neuen Individuums darin besteht, ‚Welt' nicht mehr nur zu verstehen, sondern formen und schaffen zu wollen, in einem wörtlichen Sinne zu konstruieren. Die Welt ist nicht mehr hinzunehmen sondern zu gestalten; man befreit sich von den sprichwörtlichen Fesseln der Welt indem man Welten schafft, in konsekutiver Fortschrittlichkeit. Das neue Erfassen von Welt ist Erfassen in einem wörtlichen Sinne: ihre Elemente durch Analyse zu fassen zu bekommen, mit dem Ziel der Gestal-

6 Hoffmeister (op. cit.): 317 zur *Idee*, und 315, zum Idealen.
7 Mitchell, W. J. T. (2008): Bildtheorie. Frankfurt/Main: 15; auch unten, zu *eidos* und *eikon*.
8 Aus Langenscheidts Taschenwörterbuch Altgriechisch (37. Aufl. 1976). Berlin etc.: 33.

tung. Die Idee virtueller Welten ist eine neuzeitliche, und darüber hinaus eine typisch moderne Idee, so die These. Wir werden in diesem Sammelband eine Reihe solcher befreiten Individualitäten zu sehen bekommen, sowohl in Gestalt ganzer Weltkörper, als auch in Gestalt der in ihnen eingebetteten Individuen.

Die Strategie des Analysierens und Trennens alleine ist jedoch ungeeignet, solche Welten im traditionellen Sinne des Wortes zu erfassen, meint zu begreifen. Weil sie ungeeignet ist Ganzheiten zu erfassen. Eine Welt, selbst eine konstruierte, ist ein Ganzes, und sie kann nur als ein solches begriffen werden. Mit dieser Strategie kommen wir nicht weiter, sagt Mitchell, ungeachtet des Problems der Rekursion. Man solle deshalb einerseits der Versuchung nachgeben, Ideen als Bilder zu sehen; und ihr gleichzeitig widerstehen, indem man einen Prozeß der Verdoppelung ins Auge faßt: wie sich Ideen (die selbst Bilder sind) verbildlichen, in einer Praxis der Darstellung präsentieren, wie er es nennt. Es gilt, in materielle Bilder *(pictures)* und immaterielle Bilder *(images)* zu unterscheiden und zu untersuchen, wie sich das eine im anderen abbildet.[9] Denn ihrem modernen Verständnis folgend müssen Bilder als eine Art Sprache verstanden werden, „als die Sorte von Zeichen, die sich trügerisch im Gewand von Natürlichkeit und Transparenz präsentiert, hinter der sich aber ein opaker, verzerrender, willkürlicher Mechanismus der Repräsentation, ein Prozeß ideologischer Mystifikation verbirgt." Es geht sodann um die sichtbaren Gestalten und wahrnehmbaren Formen, die von den Gegenständen ausgehen, fährt er fort, eine weitere große Tradition der Prägung von Weltwahrnehmung in unserem Kulturkreis neben der platonischen ansprechend, die aristotelische. In diesem Zusammenhang geht es um die Erscheinungen, die *Phänomene*, die „sich zwischen uns und die Wirklichkeit drängen und von denen wir so häufig als von ‚Bildern' sprechen [...] bis zu den Bildern, die Reklame- und Propagandaexperten [...] kreieren."[10]

Damit ist beim ersten Hinsehen nicht viel gewonnen, könnte man meinen. Anstatt zu gesteigerter Klarheit zu gelangen, was Bilder sind und wie sie (dem gemäß) zu interpretieren sind, scheint nur noch mehr Verwirrung in die Sache gekommen zu sein – Bilder sind Zeichen, aber trügerische; als Erscheinungen haben sie sogar die Neigung, den Blick zu verstellen, zudem mystifizieren sie in ideologischer Weise. Davon abgesehen, daß die Unterscheidung in *image* und *picture*, genau die, die eine Klarheit herbeiführen sollte, der platonischen Tradition einer Unterscheidung in *eidos* und *eidolon* sehr nahe kommt, also auch hier nicht viel gewonnen scheint. Und vor allem könnte man fragen: was hat das alles mit virtuellen Welten zu tun? Fast alles. Denn es geht um Evidenz – ein weiterer, opaker Begriff (oder eine Idee), der auch mit dem Sehen, dem Sichtbarwerden zu tun hat, mit dem, was oben so unscharf als ganzheitliche Wahrnehmung bezeichnet wurde. Sehen wir uns dazu eine virtuelle Welt an:

9 Mitchell (op. cit.): 15 f.

10 Mitchell (op. cit.): 18, zu Bildern als Sprache. Sowie 21, zur aristotelischen Tradition und den Erscheinungen.



Abbildung 2
Ludwig Hilbersheimer, ideale vertikale Großstadt.

Es geht in dieser *imago mundi* um „ein beispielhaftes Modell für die Möglichkeit neuer zukunftsträchtiger Formen", wie uns der Begleittext versichert,[11] also zusammengefaßt um alles das, was bisher zu virtuellen Welten und Bildern gesagt wurde. Was wir hier vor uns haben, ist auf der einen Seite eine virtuelle Welt im landläufigen Verständnis: gezeigt wird eine Welt, die es so nicht gibt, noch nie gegeben hat und so, in dieser konkreten Gestalt wie hier gezeigt, auch nie geben wird. Auf der anderen Seite jedoch vermittelt uns diese Welt hier, als *image* oder *eidos*, die Welt in der wir leben. Die hier gezeigte Welt *ist* unsere Welt, auch wenn sie nicht genauso aussieht. Sonst wären ihre Formen nicht zukunftsträchtig, hätten nach dem nicht-landläufigen Verständnis des Virtuellen gar nicht die Kraft, sich eines Tages zu materialisieren. Die Idee unserer heutigen Wirklichkeit als Lebensraum von Großstädten, der neuen Natur des Menschen, sie ist hier wiedergegeben; wir erkennen das sofort, auf den sprichwörtlichen ersten Blick. Obwohl wir wissen, daß diese unsere Lebenswelt als reale Wirklichkeit nicht dem *picture* der obigen Abbildung entspricht. Aber dennoch sehen oder ahnen wir doch, daß im Keim (also virtuell) diese Lebenswelt in dem Bild angelegt ist, obwohl das Bild selbst eine nur virtuelle Wirklichkeit zeigt, eine Möglichkeit für zukunftsträchtige Formen.

Als Bild, als reines *picture* wurde es in den 1920er-Jahren gemalt, in einer Zeit also, die lange vor derjenigen lag, die heute unsere Lebenswelt als großstädtische ausmacht, und das in globalem Maßstab – und dennoch ist es wie gesagt bereits ein Bild unserer Welt. Es ist zudem ein

11 Vercelloni, Virgilio (1994): Europäische Stadtutopien. Ein historischer Atlas. München: Tafel 163, auch die Abbildung.

mythisches Bild, voll des oben angesprochenen ideologischen Mystizismus, zur Zeit als es gemalt wurde ein Zeichen für einen Mythos rationaler Weltbeherrschung und -gestaltung, und zugleich Abbild einer willkürlichen Repräsentation, um obige Passagen nochmals zu zitieren. Aber Repräsentation von was? Von einer Welt, einer kompletten, gesamten Welt. Denn der Ausschnitt, der hier als *picture* von einem *image* einer Welt gezeigt wird, wie sie sein sollte oder zumindest sein könnte, steht für das Ganze: er ist symbolisch. Wenn wir das Bild betrachten können wir uns ohne weiteres vorstellen, daß sich diese Welt, hier nur in einem ihrer Teile gezeigt, in alle Richtungen des Raumes ausdehnt; daß es umgangssprachlich formuliert endlos so weitergeht, daß das, was wir hier sehen, eben nur ein Welten-Ausschnitt ist, ein Bild *von* einer Welt und nicht diese Welt selbst, d. h. nicht die ganze Wucht der Gesamtheit, die hinter diesem Bild steht. Wir sehen das nicht, aber wir ahnen es – es ist mit einem Wort evident. Was hier virtuell ist wurde Realität, die hier gezeichnete virtuelle Wirklichkeit wurde zur realen Wirklichkeit heutiger Lebenswelten. Wenn wir auf das Bild sehen, können wir uns den nicht gezeigten Rest vorstellen, imaginieren. Was hier bloß zukunfts*trächtig* ist wurde dann, ausgedrückt in einem anderen Weltbild (der Abbildung 3), zur Gegenwart, und sogar zur allumfassenden. Auf der einen Seite ist die obige Abbildung „bloß ein Bild", auf der anderen viel mehr als das. Es ist aber immer noch, und immer nur, das gleiche Bild – das macht die Sache so schwierig. Und dennoch sagt ein Bild sprichwörtlich mehr aus als tausend Worte. Ut pictura poiesis.

Bleiben wir bei dem Bild, um uns Wesen und Eigenart virtueller Welten weiter zu erschließen. Wie sein erklärender Text schon sagt, geht es um ein Modell, und damit wieder um das Utopische und das Ideale. Wobei beide nicht nur fiktive Extrapolationen hin zu etwas sein können, hin zu den erwähnten zukunftsträchtigen Formen, sondern zugleich immer auch Spiegel des Gegebenen sind. Was einen Aspekt der praktischen Relevanz ausmacht, die solchen sog. virtuellen Welten eigen ist und die Beschäftigung mit ihnen mehr als rechtfertigt: obwohl Nicht-Orte in ihrem aktualen Sein (die obige Stadt gibt es nicht, sie hat keinen konkreten Ort), sind sie das Abbild der Gesellschaften, die sie hervorgebracht haben, ganz im Sinne der oben eingeführten Idee des *eidolon*. Am Fallbeispiel jener Stadt kann man die These sogar weiter führen und behaupten, daß sie nur deshalb zukunftsträchtige Formen darstellt, in ihrer Projektion in die Zukunft und zugleich in ihrer Vorwegnahme der Zukunft, weil sie ein Spiegel des Gegebenen ist. Daß sich ihr Idealcharakter, ihre Eigenschaft also, *eidos* und nicht nur *eidolon* zu sein, gerade dadurch erschließt, daß sie ein Abbild des Gegebenen ist. Worin besteht das Gegebene, neben seiner Eigenschaft, die jeweilige Gegenwart zu sein? In der Gesamtheit des historisch Gewachsenen, der Gesamtheit dessen, was es als Gegenwart konstituiert hat, zu dem formte, „was heute ist". In dieser Weise ermöglichen virtuelle Welten als Blick in die Zukunft einen Blick in die Vergangenheit, ein Verständnis all dessen, warum sie überhaupt da sind, als Welten.

Als Spiegel des Gegebenen repräsentiert eine virtuelle Welt immer beides zugleich, *eidos* und *eidolon*. Sie steht für die jeweiligen gesellschaftlichen Wertvorstellungen und Weltanschauungen, die zu ihrer Errichtung führten und deren direkter oder indirekter Ausdruck sie ist.

Sie lediglich in einem heute vorherrschenden Verständnis als ‚Projektionsfläche' zu verstehen wäre irreführend – eine Fläche ist etwas bereits Vorhandenes, das dann, einem Papier gleich, nur ‚beschriftet' zu werden bräuchte; diese Welten werden aber geschaffen, als Modelle errichtet, d. h. aktiv erzeugt. Jede einzelne von ihnen, gleichgültig, ob als Sozialutopie, wissenschaftliches oder planerisches Modell oder als rein fiktive Welt auftretend, kann wie ein Idealkosmos aufgefaßt werden, auch wenn ein solcher Kosmos manchmal ‚chaotisch' erscheint, oft sogar bedrohlich. Solche Welten sind ein auf das Wesentliche zentrierter Ausdruck dessen, was für die jeweilige Gesellschaft als erstrebenswerte oder zu fürchtende, in jedem Fall aber als relevante Wirklichkeit galt. Um aus dem Sprachschatz der heute so prominenten virtuellen Welten des sog. Cyberspace zu schöpfen, verkörpern sie die *augmented realities* solcher relevanten Wirklichkeiten. Die Weltanschauungen verschiedener Gesellschaften (oder ihrer Gruppierungen), ihre Welt-Sichten im wörtlichen Sinne können anhand ihrer virtuellen Welten erfaßt werden, so die These. Weil diese Welten ein Kondensat dessen verkörpern, was die betreffende Gesellschaft als Kultur charakterisierte und bewegte. Die jeweilige Augmented Reality, dargestellt als Welt des Virtuellen, des offen Erwünschten, verdeckt Ersehnten oder des Befürchteten ist ein Spiegel der realen Welt, welche hinter der virtuellen steht und letztere erst ermöglichte.

Darin liegt der heute so oft geforderte praktische Nutzen einer Beschäftigung mit virtuellen Welten, gerade mit Blick auf heutige Bedingtheiten. Angesichts um sich greifender sozialer Fragmentierung und Auflösung des Gesellschaftskörpers in viele disparate *communities* ergibt die Betrachtung vor allem heutiger virtueller Welten (etwa von Computerspielen) wichtige Hinweise darauf, welche sozialen Tendenzen heute zum Ausdruck kommen, und welche davon prägend für So-



Abbildung 3
Hilbersheimer reloaded: Welt als Wille und Vorstellung, mit Bewohnern[12].

12 La Defense, Paris: Grande Arche. Aufnahme des Verfassers.

zialität als solche sind. Was sozial ‚eigentlich', d.h. als Unthought Known gewollt wird, aber auch, vor was man sich eigentlich fürchtet; die Welten eines World of Warcraft etwa oder eines Second Life, aber bereits die Welt der Abbildung 2 (obwohl „erst" in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts entstanden) sind in allen diesen Dimensionen Ausdruck unserer Gesellschaft, und damit einer bestimmten Kultur. Besagter Nutzen liegt im indikativen Charakter solcher Welten begründet, den sie als symbolische Welten haben, da sie modellhafte symbolische Repräsentationen des Gewollten und Ungewollten, der Hoffnungen und Ängste einer Zeit verkörpern. Denn symbolisches Ideal zu sein umfaßt nicht nur das Erwünschte oder Ersehnte, sondern ebenfalls dessen Gegenteil. Die Utopie als Eutopie ist immer der Dystopie benachbart, gerade in der sog. Moderne und ihrer Nachfolgerepochen (mittlerweile sollen wir sogar in einer Zeit leben, die von manchen als das posthumane Zeitalter bezeichnet wird[13]). Wenn wir beide Bilder der Abbildungen 2 und 3 als Idealvorstellung eines Weltenraums der erwähnten befreiten Individuen der Neuen Zeit betrachten,[14] so bedarf es von den hier exemplarisch dargestellten Welten nur weniger Schritte, und man ist in den Räumen von *Blade Runner* oder *Gotham City* angekommen. Ein Ideal beinhaltet nicht nur die Bewegung hin zu etwas Ersehntem, sondern gleichzeitig auch die von etwas Bedrohlichem weg. Von etwas weg, das entweder bereits in der Gegenwart offen zutage liegt und in der Bewegung zum Ersehnten überwunden werden soll, oder aber in ihr angelegt ist, indem es als virtuell Vorhandenes bereits existiert und von dem man fürchtet, daß es zum Ausbruch kommen kann. Oder bereits zum Ausbruch gekommen ist, wie die überwiegende Mehrheit der im vorliegenden Sammelband behandelten Welten. Modelle, auch ideale, müssen nicht durchgehend erwünscht sein – entscheidend ist ihr exemplarischer Charakter.

Und ihr gleichsam kosmischer, meint wesenhaft geschlossener Charakter. Obwohl es auf den ersten Blick schwer nachvollziehbar scheint, warum die zitierten Welten eines Blade Runner oder einer Gotham City kosmisch sein sollen, assoziiert man mit einem Kosmos doch zunächst Harmonisches, meint unter dem Strich, im skizzierten landläufigen Vorverständnis: etwas Schönes, wenn nicht gar Eutopisches. In jedem Fall jedoch etwas Geschlossenes, und darauf kommt es hier an, bei dem *eidos*, eine *Welt* zu sein. Kultur, sagt Nietzsche, ist Einheitlichkeit des Stils.[15] Diese Einheitlichkeit ist es, welche virtuellen Welten ihren geschlossenen Charakter verleiht, sie zu einer Art Kosmos, meint: zu einer jeweiligen Welt in sich selbst macht, unabhängig von ihrer individuellen Gestalt, tatsächlichen Größe oder vorgestellten Ausdehnung. In diesem Sinne stellt das in Gerbings Beitrag vorgestellte Roppenheim, ein als virtuelle Altstadt

13 Wie bereits vor einer Dekade geargwöhnt, entwickelt sich der Mensch als vormaliges *zoon politikon* in eine neue Richtung; exemplarisch dargestellt in Chris Hables Gray (2001): Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age. London/New York.

14 La Defense ist ein Stadtteil, der *nur*, d.h. durchgehend in diesem Stil erbaut wurde, wie ihn Abbildung 3 zeigt, und an dem noch gebaut wird. Es handelt sich also um eine noch unvollständige ideale Welt des Posthuman Age.

15 In Hoffmeister (op. cit.): 364. Zur grundsätzlichen Problematik des Ganzheitlichen und damit auch eines „kosmischen" Eindrucks vgl. Kosik, Karel (1970): Dialektik des Konkreten. Frankfurt/M.: 9–14, 23.

gestaltetes Konsumzentrum, genauso einen ‚Kosmos' dar wie die Welt im Bild Hilbersheimers, trotz des repetitiven, immer gleichen Charakters ihrer Elemente und ihrer vermeintlich endlosen Ausdehnung. In beiden Fällen wird eine stilistisch in sich geschlossene Als Ob-Realität gezeigt, eine ‚kosmische', meint von ihren Aufbauprinzipien sowie von ihrer Formensprache her *einheitliche* Welt. Folgt man der oben getroffenen Unterscheidung, so ist es diese Einheitlichkeit, die ein *image* dieser Welt vermittelt, einen Gesamteindruck als Idee, und das ist es, was ein solches Gebilde zur Welt macht: zu einer wesensmäßig in sich geschlossenen Ganzheit (sie mag tatsächlich so groß oder klein sein wie sie will), die als einheitliche Gestalt erkannt werden kann und durch diese Einheitlichkeit als *Welt* evident wird. Es geht letztlich um die Wirkung auf den Betrachter – sie läßt solche Welten einheitlich erscheinen – und diese Wirkung wiederum ist eine Frage des Musters (das Phänomen der Mustererkennung), d. h. der Morphologie solcher Gebilde. Der Art und Weise also, nach welchen konstitutiven Ordnungsprinzipien die Elemente solcher Gebilde angelegt sind – angelegt, nicht gewachsen.

Denn virtuelle Welten sind künstliche Welten, konstruierte Gebilde und keine historisch gewachsenen Entitäten. Sie sind zwar aus einem jeweiligen historischen Kontext heraus entstanden, jedoch in sich selbst, als jeweilige *Welt*, geplante, d. h. gemachte, und keine gewordenen Gebilde. Deshalb wirken sie auf uns auch „irgendwie unecht" in ihrer durchgängigen Einheitlichkeit, „irgendwie nicht wirklich". Obwohl sie selbst in dem zitierten landläufigen Verständnis durchaus wirklich sein können, wie das Beispiel zeigt, indem sie manchmal (wie hier) sogar zur physischen Realität werden.



Abbildung 4
Welt als idealer Kosmos[16].

16 Chateau de Chantilly, Frankreich. Rückwärtige Parkansicht; Aufnahme des Verfassers.

Während die Welt von Abbildung 2 „nur zum Anschauen" ist, ist diese hier (wie die von Abbildung 3) eine „zum Anfassen" – man kann in ihr herumspazieren, ihre Gegenstände berühren, ihre Luft atmen und ihre Geräusche hören. Ihre virtuelle Wirklichkeit wurde auch zur realen.

Dennoch bleibt auch diese Welt was sie ist – virtuell. Ihre kosmische Geschlossenheit (auch ohne begrenzenden Wald) wird durch ihre Morphologie, ihr gesamtes Erscheinungsbild vermittelt: sie ist „künstlich", nicht „echt"; obwohl es eine echte *Welt* ist, was wir hier sehen, ein in sich geschlossenes, gleichsam nur aus sich selbst heraus bestehendes Gebilde. Das bedeutet aber auch: ein Gebilde, das „so tut" als bräuchte es etwas anderes nicht, um zu sein; das in sich ruht und sich selbst genügt, *das etwas anderes nicht mehr ist.* Der Wald, je nach Perspektive Rest oder Vorposten einer anderen Welt, er stört diese Welt hier nicht. Denn wie bei dem Weltbild Hilbersheimers in Abbildung 2 spielt ihre tatsächliche, im *picture* gezeigte Ausdehnung keine Rolle – sie setzt sich außerhalb des gezeigten Ausschnitts fort, selbst der Wald als momentane kosmische Grenze könnte verschoben oder gar entfernt werden. Die tatsächliche Begrenzung, die eine solche Welt jetzt hat, begrenzt sie nicht – sie ist *alles*, zumindest von ihrem Anspruch her. Sie könnte alles umfassen, und alles könnte sich in ihr ansiedeln. Vorausgesetzt, es ordnet sich ihrer Morphologie, das heißt letztlich, ihrem Charakter unter, diese spezifische Welt (und keine andere) zu sein. Als ideale Entitäten haben virtuelle Welten Totalitätsanspruch.

Was solche Welten gefährlich macht – sie nehmen gefangen. Um einen Ausdruck heutiger computeranimierter Welten zu verwenden, sie sind *immersive environments*, man kann wirklich in sie eintauchen. Vor allem dann, wenn sie zusätzlich zu ihrer Eigenschaft, virtuelle Wirklichkeiten zu sein, zur realen Wirklichkeit werden. Verkürzt gesagt, wenn sie zu tatsächlichen Lebenswelten werden. Wenn das a-historisch Gemachte zur historischen Wirklichkeit wird und damit nicht nur Spiegel einer bestimmten historischen Wirklichkeit ist wie oben festgestellt wurde, sondern diese Wirklichkeit selbst. Wenn solche Welten also beginnen, den Status des rein (und bloß) Virtuellen zu verlassen und Realitäten zu formen. Das ist die Mehrheit der in diesem Sammelband behandelten Welten, angefangen bei physisch greifbaren Weltentwürfen wie Roppenheim oder den Gated Communities, und endend bei den Räumen eines Second Life sowie anderer Gebilde des neuen Welten-Raums eines Cyberspace. Der Zugriff des Virtuellen auf das Reale kann soweit gehen, daß nicht nur marginal, nur zeitweise oder nur hier und da Realität geschaffen wird, sondern umfassende lebensweltliche Realitäten generiert werden, in deren Mitte wir dann stehen. Wie in den Beiträgen von Oetzel und Gehmann exemplarisch skizziert, wird die so erzeugte neue Welt zur alles in sich begreifenden Umgebung, zur *Umwelt* schlechthin, innerhalb derer sich zunehmend alles Geschehen abspielt.

Obwohl nicht vollständig in ihm aufgehend, wird ‚Welt' schlechthin so zu einem Konstrukt, zu einem Artefakt. Wenn beispielsweise real-lebensweltliche Beziehungen nach bestimmten technischen und wirtschaftlichen Vorgaben geprägt werden, nach zunächst virtuellen Beziehungen also, die dann, im Zuge ihrer Umsetzung, zu realen Beziehungen werden.[17] Und im Gefolge auch diejenigen realen Beziehungen prägen, die nicht unmittelbar nach diesen Vorgaben geschaffen wurden – die neue Welt ist ja Umwelt geworden, oder anders und technischer ausgedrückt, zum alles umfassenden ‚System'. Was impliziert, daß dieses ‚System' als Umgebungswelt (als der eigentliche Kosmos, innerhalb dessen wir uns bewegen) in alle Lebensbereiche ausstrahlt. So wird ursprüngliche Virtualität zur Realität, und zwar zu *der* Realität, zur relevanten Wirklichkeit im direkten Sinne des Wortes. Welche der heutigen Beziehungen sind nicht von technischen Gegebenheiten oder den sog. Mechanismen des freien Marktes (als weiterer technischer Gegebenheit) beeinflußt? Von Prinzipien, die zunächst nur konstruiert, nur ‚virtuell' waren, dann aber begannen, umfassend realweltlich zur Wirkung zu gelangen.



Abbildung 5
Technotope Teleconomie[18].

Auch das hat historisch gewachsene Vorläufer, und auch es kann – wie alles Bisherige – als Bild ausgedrückt werden, als eine für das Ganze stehende („symbolische") *imago mundi*. In einem Welt-Bild im wörtlichen Sinne, welches diejenigen der vorhergegangenen Abbildungen in sich begreift, indem es sozusagen deren realweltliche Synthese darstellt. Das Bild zeigt zentrale Perspektiven nach der Renaissance. Für jemanden, der sich nicht in der betreffenden Realwelt aufhielt – hier im Pariser Stadtteil La Defense als einem Versuch, die Utopie einer durchgängig technotopen Stadt zu verwirklichen – ist zunächst, auf den sprichwörtlichen ersten Blick nicht klar, um was es sich bei dem Bild handelt: um den Ausschnitt aus einem Computerspiel oder um ‚reale', meint physisch manifeste Architektur. Von seiner Morphologie her könnte es beides sein. Das bedeutet in Bezug auf die Unterscheidung in real vs. virtuell, es könnte ***überall*** sein, an irgendeinem Ort des physisch Konkreten der alten Welt 1.0 genauso wie irgendwo an den Nicht-Orten der neuen Welt 2.0, dieses neuen Welten-Raums neben dem alten.

17 Zur Überschneidung beider siehe den Beitrag von Michael Schmidt, zur Virtualität.

18 La Defense, Paris: Grande Arche, Inneres. Aufnahme des Verfassers.

Einer neuen Welt, die das alte Universum physischer Gegebenheit nun zur *augmented reality* macht, das heißt eine Verstärkung oder Verbesserung (die Etymologie legt es nahe) der bisherigen, meint „alten“ weil bislang ausschließlichen Realität herbeiführt – die offenbar nicht mehr genügt, sondern durch Virtualisierung augmentiert werden muß. Was bemerkenswert in einer Ära des sog. Konstruktivismus ist, des im Wortsinn welt-anschaulichen Glaubens, daß der Mensch nicht in der Lage sei, die Wirklichkeit so zu erkennen wie sie ist (die sog. Realität) und demnach gezwungen ist, diese für sich zu allfälligen Wirklichkeiten zu ‚konstruieren‘. Im Rahmen eines Prozesses zunehmender Abstraktion und „Entfremdung des Menschen vom Konkreten“, der im Laufe seiner Kulturgeschichte stattfand, bewegte sich der Mensch in ein „Universum der technischen Bilder“, wie Flusser es ausdrückt, in eine Art Null-Dimensionalität, die nur noch aus Pixeln[19] und anderen *atomoi* als jeweils unteilbaren letzten Norm-Individualitäten zusammengesetzt ist – die damit ideale Bausteine der Konstruktion abgeben. Und eine Form des Konstruierens – begleitet von der sog. virtueller Welten – ist dann die, die unerkennbare ‚wirkliche‘ Wirklichkeit zu verbessern, zu augmentieren. Was eine interessante Geste gegenüber einer an sich unerkennbaren Welt darstellt. Das ist aber nicht der Hauptpunkt, um den es hier geht. Es sind seine Konsequenzen:

Der in Abbildung 5 gezeigte Ort ist austauschbar, und damit im traditionellen Sinne kein Ort mehr. Der neue Kosmos, der hier vorgestellt wird, ist von den zufälligen Örtern seiner Errichtung nicht mehr abhängig; er wird errichtet – *konstruiert* – wo immer die Bedingungen dazu passend sind, er braucht weder Einbindung in historisch Gewachsenes noch Rücksicht auf seine Umwelt zu nehmen, die dadurch zur bloßen Umgebung degradiert wird. Obwohl er, und das ist das Paradox, als konkret realisierte Architektur (noch) an eine konkrete Lokalität gebunden ist, hier an La Defense.[20] Aber das wird wie gesagt zur Nebensächlichkeit, zu einer Größe nachrangiger Priorität; er könnte überall sein, sowohl von seiner Formensprache als auch von seiner konkreten Verortung her, überall da, wo man ein solches neues Versailles technischer Möglichkeiten mit Aussicht auf Realisierung ins Auge faßt. In der Welt-Anschauung des Konstruktivismus ist er eine Konstruktion zweiter Ordnung, die irgendwo in „der Welt“ (der ‚Realität‘) als einer Konstruktion erster Ordnung implementiert werden kann, um diesen technischen Ausdruck zu verwenden. Die konkrete Ausgestaltung solcher Konstruktionen zweiter Ordnung wird dann ebenso zweitrangig wie ihre jeweilige konkrete Örtlichkeit: es kann eine Gated Community sein, ein Roppenheim, diese virtuelle Welt hier oder jene dort.

Es sind Welten, die sich in ihrer kosmischen Abgeschlossenheit konsequent *individualisiert* haben; das macht sie ja zu einem Kennzeichen der eingangs erwähnten neuen Zeit, insbesondere

19 Flusser, Vilém (1990): Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: 10, und 14.

20 Es gab bereits Versuche, selbst diesen letzten Rest an Gebundenheit, die an das Lokal, zu überwinden. Vgl. etwa die Konzeption von Archigram, *walking cities* zu generieren. Dargestellt z. B. in Eaton, Ruth (2001): Die ideale Stadt. Von der Antike bis zur Gegenwart. Berlin: 227 ff.

der modernen neuen Zeit. Um auf die dort verwendete Begrifflichkeit zurückzugreifen, sie sind eine *idea* des Unabhängigen, welche die jeweilige Umgebung zur rein situativen Angelegenheit virtualisierten – einerseits. Denn auf der anderen Seite sehen wir uns mit einem weiteren Paradox konfrontiert, das zusätzlich zu dem einer Ortsunabhängigkeit auftritt, die dennoch an konkrete Lokalitäten gebunden bleibt: daß wie erwähnt ursprünglich ‚nur' virtuelle Welten zu der Umgebungswelt schlechthin geworden sind und das virtuell Individuelle zu ihrem integralen Bestandteil wurde, und von daher zum Massenphänomen. Kosmische Geschlossenheit müssen nicht nur Parkanlagen, utopische Städte, Gated Communities oder die Welten von Computerspielen haben, die virtuell-realen *communities* der Social Media – eine Fortführung der alten Idee der *communitas* im virtuellen Raum – weisen dieselbe Tendenz auf. Hierzu eine im Kontext des bisher Behandelten bemerkenswerte Aussage:

> Die Situationisten glaubten, daß der Bürger der Zukunft, dank seiner zunehmenden Mechanisierung von der Arbeit befreit, nicht mehr *Homo faber*, sondern *Homo ludens* sein und daher eine neue räumliche Umgebung benötigen würde – und zwar eine von situativem Charakter, ein Konstrukt im Augenblick erlebter Stimmungen […] Die Städte, die ihnen vorschwebten, waren nomadische Metropolen im Zustand der ständigen Transformation […] innerhalb derer sich jeder Einzelne seine persönliche Umwelt individuell gestalten konnte […] Die Umgebung des Homo ludens muß vor allem flexibel und veränderlich sein, jede Bewegung gewährleisten, jeden Orts- und Stimmungswechsel, jede Verhaltensweise.[21]

Kultur, die Einheitlichkeit des Stils, braucht mittlerweile weder Zeit noch Ort, um entstehen, sich entfalten und erhalten zu können, sondern wird letztlich, d. h. nach Abzug aller äußeren Bedingtheiten, zu einer Frage der Stimmung und des persönlichen Geschmacks. Das heißt zu etwas Ephemerem. Die Einheitlichkeit des Stils wird zum *Life Style*, der zudem, wie andere Produkte auch, gewechselt werden kann. So naiv utopisch sich das aufs erste Hinsehen ausnehmen mag – weil es die Illusion einer maximalen persönlichen Freiheit nährt, die zudem jederzeit realisierbar scheint – war und ist es eine vom Technotopischen besagter Umgebungswelt beeinflußte Gesinnung und von daher weit verbreitet. Die zitierte Weltanschauung eines Primats des Situativen entstand in einer Zeit (ab Ende der 1960er), in der die Neue Zeit mit ihrer Phase der sog. Hochmoderne schon abklang und ihre Probleme deutlicher ins öffentliche Bewußtsein traten, andererseits eine neue Phase anbrach, die globaler Beweglichkeit und (virtueller) Vernetztheit.[22] Dem gegenüber schrieb Ernst Mach in *Kultur und Mechanik* bereits im Fin de Siecle, der Phase, die einen ersten Durchbruch in Richtung technotoper Räume erbrachte:

> Weitergehende mechanische Einsichten haben sich nachweislich erst bei einer beständigen Lebensweise […] entwickelt. Das Leben in ein und derselben Umgebung, im Wechsel der Jahreszeiten in

21 Eaton (op. cit.): 227. Zit. nach Reyner Banham, einem architekturhistorischen Protagonisten jener Zeit.

22 Zum Ersatz der Stadt als altem Raum des Menschen in der neuen Phase einer „Globalisierung" der Neuen Zeit vgl. Mitchell, William J. (1995): City of Bits. Cambridge, Mass.

> relativer Sicherheit bietet ja erst die nötige Ruhe und Gelegenheit, die Beobachtungen aufkommen zu lassen, im Gegensatz zur ständigen Hast des Nomadenlebens.[23]

Soweit zur Hintergrundkultur und ihrer Umgebungswelt, die heute das massenhafte Hervorbrechen virtueller Welten ermöglichen und nähren. Machen wir uns nichts vor, sagt Frank Lloyd Wright, der Architekt, dem am individuellen Leben in entsprechenden Räumen so sehr gelegen war.[24] Das folgende Zitat stammt aus der Phase, in der Hilbersheimer seine Welten schuf (vgl. Abbildung 2); vor allem, sagt Wright zu den neuen Räumen der Moderne, geht es um Ehrlichkeit. Die Maschine sei das normale Werkzeug unserer Zivilisation, und das bedeute, neue industrielle Ideale aufzustellen, die traurigerweise nötig seien.[25] Industrielle Ideale stehen ‚natürlich' der Individualität entgegen, auch wenn sich ihre konkreten Erzeugnisse mittlerweile individualisiert und virtualisiert haben. Um ein Beispiel aus besagter Umgebungswelt zu nehmen: wenn ich mir als Kunde einer Automarke mein Auto selbst designen kann, indem ich aus einer Vielzahl (vorgefertigter) virtueller Varianten „mein Produkt" selbst zusammenstellen kann, es durch diesen Akt vermeintlich zu etwas Individuellem mache, und zwar nur dadurch, daß ich Vorgefertigtes neu zusammensetze, meinem momentanen *Life Style* entsprechend – was geht da vonstatten, „in Wirklichkeit"? Eine reale Täuschung, fußend auf einem *eikon* von Individualität, welches die Illusion echter Individualität generieren soll. Denn „mein Auto" ist ja nicht wirklich *mein* Auto, sondern nur ein abgewandeltes Massenprodukt. Was auf die Bedeutung des Virtuellen in seinem landläufigen Verständnis zurückgreift: das Produkt tut so, als ob es ‚echt' individuell sei. Das virtuell Individuelle wird durch dergleichen Vorgänge – die sich nicht auf den hier geschilderten beschränken und so die eigentliche Bilderflut verkörpern, von der in der Moderne gesprochen wird – zum integralen Bestandteil lebensweltlicher Realität.[26]

Zurück zu den virtuellen und idealen Welten selbst, vor dem Hintergrund der bisher betrachteten Facetten ihrer Bedeutung und Gestalten. Was mit den idealen Stadtprospekten der Renaissance und dem Park von Bomarzo begann (eine erste Ironisierung virtueller Welten), sich in der Technik des Trompe-l'oeil, der barocken und später englischen Parkanlage fortsetzte die „das Natürliche" ästhetisch inszeniert, in banalisierten weil massenkonsum-tauglichen *Dreamlands* von Annaheim und anderswo[27] weitergeführt wurde, findet im individuellen Auto mit seinen iPhone-ähnlichen Applikationen und in Anlagen wie La Defense seinen Abschluß. Der

23 Mach, Ernst (1915; Erstausgabe 1893): Kultur und Mechanik. Stuttgart: 15.

24 Vgl. Lampugnani, Vittorio Magnago (2011): Die Stadt im 20. Jahrhundert. 2 Bde. Berlin: Bd. II, 513 f.

25 Zit. in: Lampugnani, V. M. et al., Hg. (2004): Architekturtheorie 20. Jahrhundert. Ostfildern: 52.

26 Zu den Vorläufern solcher Täuschungsmanöver vor dem Posthuman Age vgl. Anders, Günther (Ausg. von 1987): Die Antiquiertheit des Menschen. 2 Bde. München. Besonders Bd. I, zum Technotop: 2 f.

27 Vgl. die gleichnamige Ausstellung im Centre Pompidou, Paris 2010, die nicht nur „parcs d' attractions", sondern auch „cités du futur" zu den Dreamlands rechnet (so der Umschlagstext des Katalogs, also eine Gleichsetzung an prominenter Stelle) – als ob das ein und dasselbe wäre.

natürlich nur vorläufig ist, kein wirkliches Ende des Prozesses markiert, da sich reale Welten beliebig weiter augmentieren und ersetzen lassen, vorausgesetzt, man verfügt über die Techniken dazu; was in einem sich immer weiter differenzierenden Technotop keine ernsthafte Schwierigkeit darstellen dürfte.

Eine der aus Sicht des Verfassers wichtigsten Fragen ist, warum virtuelle Welten seit dem Anbruch der Neuen Zeit so gehäuft auftraten – denn in Ansätzen gab sie es bereits in der Vorgängerepoche – und vor allem, warum sie seit Anbruch der sog. Moderne eine solche Verbreitung fanden. Was in der Weltwahrnehmung, den *images* von ‚Welt' passiert sein mußte, daß ein solches Phänomen (a) überhaupt eintreten und darüber hinaus (b) sich sukzessive so verbreiten konnte. Was unter anderem die Notwendigkeit bedeutete, die Metapher vom Abgrund, den der Mensch der neuen Zeit als ‚Welt' gewärtige, näher zu untersuchen.[28] Daß es sich nur um eine Frage der technischen Möglichkeiten handele die, einmal vorhanden, dann eben auch konsequent ausgeschöpft werden (unter anderem zur Schaffung virtueller Welten) greift als Antwort zu kurz – jede Gesellschaft installiert die Techniken die sie braucht; andernfalls gäbe es bereits seit Herons Dampfmaschine Lokomotiven. Aber was braucht eine Gesellschaft, für was sind diese virtuellen Welten ein Spiegel? Gerade heute, und gerade hier in Bezug auf welche Weltanschauungen? Und daneben, mit dieser Frage zusammenhängend, in Bezug auf welche systemischen Bedingtheiten?

Hierzu einige wenige Schlaglichter. Was in einem Hameau de la Reine in Versailles mit einem virtuellen idealisierten Dorf begann, als einer in sich abgeschlossenen Welt, dem Spielkosmos einer Als Ob-Realität, endet in computergenerierten Weltszenarien als Spiel und in La Defense als Realität – wie gesagt vorläufig. Wobei systemische Bedingtheiten besonders wichtig werden wenn man Beschleunigungsphänomene berücksichtigt.[29] Etwa wie bei dem Grande Arche von La Defense als einer Utopie, in die, noch nicht einmal zu Ende gebaut als Realutopie (der Ausdruck sei erlaubt), bereits eine neue eingesetzt wird: die virtuelle, rein fiktiv konstruierte, noch „nur im Computer" existierende Utopie einer Ansiedlung aus individuellen Wohnschachteln innerhalb des Bogens, welche damit als neue *communitas* die ‚alte' Utopie von La Defense überholt. Eine Utopie in der Utopie – neue zentrale Perspektiven nach der Renaissance.[30] Vielleicht noch bemerkenswerter in Richtung obiger Weltanschauung ist der Umstand, daß die dort gezeigte neueste Neue Welt (siehe link) als Eutopie angeboten wird.[31] Als ob die dort an der Steilwand der alten Utopie befestigten Schachteln den neuen *locus amoenus* des Individuellen verkörperten; mit Blick auf die Zentralachse der alten Utopie von La Defen-

28 Vgl. hierzu Blumenberg, Hans (2010): Theorie der Lebenswelt. Berlin: 183, und 185 ff.

29 Hierzu stellvertretend, in einer zusammenfassenden Beschreibung: Rosa, Hartmut (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstruktur in der Moderne. Frankfurt.

30 http://www.worldarchitecturenews.com/index.php?fuseaction=wanappln.showprojectbigimages&img=4&pro_id=14303.

31 Feireiss, Lukas (2011): Utopia Forever. Visions of Architecture and Urbanism. Berlin: 52.

se als Realarchitektur, die schon ihrerseits jeden Piero della Francesca oder Barockpark in den Schatten stellt. Oder was den technischen Teil solcher Bedingtheiten anbelangt, die recycelbare Neo-Communitas von *Slave City*, einer ökologisch und kapitalistisch vernünftigen Ansiedlung befreiter Individuen als neuer Lebensform, die das technotopisch zu Ende Gedachte in seiner dystopischen Variante zeigt.[32] Oder zu einer Utopie neuen Mönchtums führt, einer neuen, jetzt aber ganz dem Technischen gewidmeten Ernsthaftigkeit; eine Maschinenwelt, die sich in jede Richtung des Horizonts erstreckt – das Technotop, ehemaliger Inbegriff des Säkularen, als neues Heiligtum.[33] In seiner überzeichneten Eindringlichkeit auch ein besagter Spiegel von Gesellschaft, genauso wie die Utopie in der Utopie oder die Stadt der befreiten Sklaven. Daneben gibt es Welten, die in einer Art technisierter *aetas aurea* den künstlichen Kosmos als neue Harmonie anstreben, eine Welt als ideales Artefakt zeigend, in welcher mythologisch fundiert der alte Gegensatz zwischen Natur und Kultur endlich aufgehoben wird.[34] Oder Welten, die in die entgegengesetzte Richtung zielen, indem die selbstevolvierende Maschine eines Post-Posthuman Age beschworen wird, wie in *Transcendent City*[35] und ähnlichen Entwürfen. Oder ... die alternativen Weltentwürfe scheinen einerseits kein Ende zu nehmen, andererseits folgen sie doch erkennbaren, in der Moderne und ihren Folgephasen verwurzelten Pfaden, welche die Überwindung dieser Welt zum Inhalt haben, auch in Form ihrer Fortschreibung und Weiterentwicklung.

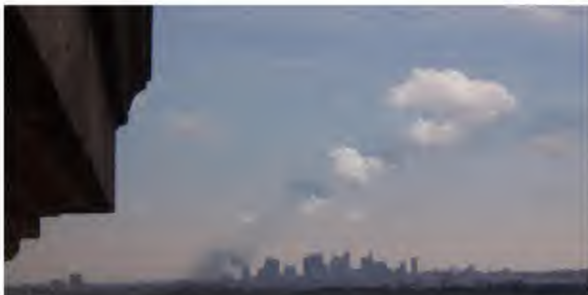


Abbildung 6
Das Ende der Zentralperspektive[36].

32 eb.da: 54 f. Eine Brave New World, in der auch das Individuum selbst recycelt wird.

33 eb.da: *Industrialist Monks*, 196 f. Als Bild dieser Welt zu finden unter http://www.dylancolestudio.com, bei click auf *Personal Work*.

34 Feireiss (op. cit.): *Vegetal City*, 126–129. Als mythologisch fundiertes, im Duktus heutiger Fortschrittlichkeit formuliertes Konzept zu finden unter http://vegetalcity.net/concept.html, als Weltbild unter http://vegetalcity.net/09.html.

35 Feireiss (op. cit.): 122 f.

36 Blick auf La Defense vom Park St. Germain-en-Laye aus. Aufnahme des Verfassers.

Oder deren Prägung, indem das Virtuelle zum Realen und das Reale virtualisiert wird, wie in den Beiträgen des vorliegenden Bandes anhand von Fallbeispielen gezeigt werden soll. Zunächst geht es um die Basis des Ganzen in Gestalt einer neuen Weise, die Welt als solche wahrzunehmen und (ergo) wiederzugeben, ausgedrückt an Bildbeispielen der frühen Neuzeit, wie sie Ulrich Schulze betrachtet. Gefolgt vom Beitrag Michael Schmidts, der die Beziehungen zwischen Utopie und Virtualität am gewissermaßen klassischen Fall zeigt, der Entwicklung der politischen Utopie, *der* virtuellen Welt der idealen Gemeinschaft des Menschen als *zoon politikon*; also an dem zeigt, was man sich vom eingangs vorgestellten Alltagsverständnis ausgehend „in der Regel" unter einer Utopie vorstellt. Dann geht es um besagte Umgebungswelt – einmal in ihrer Entwicklung zum heutigen technogenen Raum als eigenem Universum, skizziert im Beitrag von Günther Oetzel; sodann als kapitalistisches Technosystem in seiner formatierenden Dynamik, wie es im Beitrag von Ulrich Gehmann betrachtet wird. Gefolgt von den Beiträgen von Chris Gerbing und Dietrich Erben, welche für prägende Entwicklungen heutiger Lebenswelten innerhalb des kapitalistischen Technotops stehen: wenn der Mensch zwar noch in Gesellschaft als vormaliges Zoon politikon lebt, ohne es jedoch in Wirklichkeit zu sein (Erben) und sich in neue ideale Welten zurückzieht, die auf Kosten der eigentlichen, d. h. ‚wirklichen' Gesellschaft gehen. Beziehungsweise sich Konsumwelten schafft (Gerbing), welche sogar das alte Zentrum des vormaligen Zoon politikon virtualisieren, die historisch gewachsene Stadt. Es geht in beiden Beiträgen um andere Wirklichkeiten, in Gestalt von Virtualisierungen des Realen, die für heutige Lebenswelten von hoher Relevanz sind. Dieser Relevanz folgen auch die Beiträge von Steffen Krämer und Sebastian Holmer, welche die vom Alltagsverständnis her gesehen schon fast herkömmlichen virtuellen Welten behandeln, nämlich die *virtual worlds* des Cyberspace, sowie ihre Genese und Verbindung mit der alten Welt Eins Punkt Null, der „analogen" Welt wie wir sie bisher kannten. Martin Cremers betrachtet den exemplarischen Fall eines anderen Typs von virtueller Welt, der des filmischen Science Fiction, welche als Spiegel der Welt 1.0 ihre entsprechenden Wandlungen erfuhr. Gefolgt vom Beitrag Cyrille Bertrands, der den idealisierten Beginn heutiger Virtualisierung anhand des Pepsi-Pavillons und der dahinter stehenden künstlerischen Bewegung jener Tage schildert. Der Band schließt mit einer kritischen Sichtung von Bernd Guggenberger, der die verschiedenen lebensweltlichen Bereiche heutiger Individualität beleuchtet, innerhalb derer in der Ära nach dem Menschen als altem Gemeinschaftswesen virtualisiert wird. Nachdem in der Neuen Zeit dieses Wesens der Raum der Welt erst erschlossen, und dann wieder aufgegeben beziehungsweise zu etwas anderem transformiert wurde.

Wir wünschen eine interessante Reise.

Bild und Raum

Ulrich Schulze

Das Zeitalter des Cyberspace hätte bereits im Jahre 1268 begonnen; so oder ähnlich werden lautstark der gelehrte Franziskaner Roger Bacon und die Kraft der dritten Dimension in der religiösen Kunst angepriesen. In den Kirchen und Kathedralen des Mittelalters wäre ein vollständiges virtuelles Universum entstanden, mit Spruchbändern und Verzweigungsoptionen. Tatsächlich fand die Revolution der Malerei in der ersten Franziskanerkirche in Assisi statt, wo die fortschrittlichsten Kräfte Roms in bislang nicht gekanntem Realismus zum Teil sensationelle Einblicke in die Welt des Ordensgründers boten. Aber ist das bereits eine virtuelle Welt? Meiner Ansicht ist es erst Giotto, der aus der Arbeit in Assisi in der Scrovegnikapelle in Padua die Konsequenzen zieht und dort zum ersten Mal ein neues Raumverständnis in Malerei umsetzt, das nun in der Tat den Raum nicht nur als Handlungsraum vorstellt, sondern bereits verschiedene Formen von Räumen kennt, die man durchaus als virtuell bezeichnen kann, da sie sich als unterschiedene Projektionen der wirklichen Welt erweisen, ihnen aber unterschiedliche Ebenen in der *virtuellen Realität* zugewiesen werden. Berühmt ist das Paar perspektivischer Chorräume, in denen *nichts* geschieht, und die folglich auch nur als Malerei zu verstehen sind, Malerei, die ihre Potenz vorstellt, solche Räume zu schaffen, potentiell virtuelle Räume. Ich werde im Folgenden versuchen, den Umgang mit dem Raum bei Giotto, Masaccio, Piero della Francesca und Jan van Eyck ins Zentrum der Betrachtung zu stellen, und seine zunehmende Aktivierung im Sinne der Verortung von Glaubensinhalten. Denn die gemalten Welten sind für Betrachter entworfen, Betrachter im Bild oder vor dem Bild, die zwar nicht haptisch, doch optisch mit ihrem äußeren oder inneren Auge in diese in Zeit und Raum von der Wirklichkeit unterschiedene, aber auf diese bezogene Welt eindringen können.

Während die Geschichte des architektonischen Raumbegriffs nach mehreren Gesamtdarstellungen als geklärt angesehen wird,[1] gilt dies für den Raum in der Malerei keineswegs. Immerhin gibt es zwei bemerkenswerte Ansätze: Wolfgang Kemp hat in seinem kleinen Büchlein von den Räumen der Maler den Versuch unternommen, den Raum als Bildraum auf seine erzählerischen Qualitäten hin zu untersuchen, „wie die Tiefe wirksam gemacht“ bzw. wie die Tiefe als Dimension der Erzählung begriffen werde.[2] Der zweite Ansatz stammt von Hans Belting, auch

1 Siehe das Kapitel „Der architektonische Raum“ in Wolfgang Kemp: Architektur analysieren. Eine Einführung in acht Kapiteln, München 2009, 115–66.

2 Wolfgang Kemp: Die Räume der Maler. Zur Bilderzählung seit Giotto, München 1996.

er handelt von altniederländischer Malerei und unterscheidet zwischen dem Realraum und dem symbolischen Raum.[3]

Allerdings kritisiert Belting den für ihn unspezifischen Begriff des Bildraums, denn dieser Raum ließe sich nur darstellen, wenn man der Raumerfahrung einen konkreten Ort zuwiese.[4] Hätten die Ereignisse bislang in einer ortlosen und zeitlosen Umgebung stattgefunden, so wiesen die neuen Maler der alten Handlung jetzt einen spezifischen Ort zu. Belting präferiert deshalb den Begriff Ort anstelle von Raum, Orte, die, sobald man sie darstellte, nach einer eigenen Identität verlangten: „Bilder *sind* nicht nur selber Orte, die für einen Betrachter erfunden sind, sondern *haben* jetzt auch Orte, die man sich vorstellen konnte, wenn man sich ein biblisches Ereignis erzählen ließ." Und in diesem Sinne hebe der Ort im Bild das reale Bild als Ort gewissermaßen auf, da es diesen durch den fiktiven Ort der Erzählung ersetze.[5]

Ich möchte mit diesen Forschungsansätzen nicht in Konkurrenz treten, sondern sie nutzen, um noch einmal zurückzukehren zu den Anfängen und zu versuchen, anhand weniger Beispiele der Malerei des 14. und 15. Jahrhunderts zu zeigen, wie zunächst mit Hilfe der Architektur, später auch mit Hilfe der Landschaft, im Bild Raum generiert wird, Handlungsraum, Erzählraum, man könnte vielleicht formulieren, Raum, in dem die Handlung verortet wird. Es geschieht etwas, ein Ereignis findet statt oder fand statt, das man im Bild betrachten kann. Das klingt zunächst einmal sehr allgemein und muß am Fallbeispiel genauer definiert werden.

In Italien haben wir mit Leon Battista Alberti einen Theoretiker, den es in Burgund nicht gibt, der in seinem Malereitraktat von 1435 den Raum in seiner topographischen Struktur über die Bewegung definiert hat:

> Jeder Gegenstand, der sich von der Stelle bewegt, kann sieben Wege machen: nach aufwärts, nach abwärts, nach rechts hin, nach links hin, sich von hier nach dort entfernend, sich von dort auf uns zu bewegend. Die siebente Weise der Bewegung ist diejenige, die sich in kreisförmigem Umlauf vollzieht.[6]

August Schmarsow hat dann die Höhe als erste Dimension für den Menschen erkannt: „Denn sie ist als Dominante seiner aufrechten Gestalt gegeben. Sie ist die Trägerin des Schnittpunktes der drei Coordinaten unserer räumlichen Anschauung, die alle drei klar getrennt und rechtwinklig aufeinanderstehend auch in unserem Körper jede für sich hervortreten."[7] Die Breiten-

3 Hans Belting Spiegel der Welt. Die Erfindung des Gemäldes in den Niederlanden, München 2010, 125 f. Zuerst: Hans Belting, Christiane Kruse: Die Erfindung des Gemäldes, Das erste Jahrhundert der niederländischen Malerei, München 1994.

4 Ebd., 167.

5 Ebd.

6 Leon Battista Alberti: De Pictura, Kap. 43; Leon Battista Alberti: Das Standbild. Die Malkunst. Grundlagen der Malerei. De Statua – De Pictura – Elementa Picturae, hg., eingeleitet, übersetzt und kommentiert von Oskar Bätschmann und Christoph Schäublin unter Mitarbeit von Kristine Patz, Darmstadt 2000; Kemp (wie Anm. 2), 88.

7 August Schmarsow: Der Werth der Dimensionen im menschlichen Raumgebilde, Leipzig 1896, 44–61.

ausdehnung beschreibt Schmarsow als Tastregion. Schultern, Arme, Ellenbogen und Hüften könnten „ohne Beihülfe des Gesichts von unserm Körper aus beobachten,“[8] während die dritte, „die Tiefendimension, […] im menschlichen Raumgebilde, dem bescheidensten wie dem grössten, gewöhnlich die *Lebensaxe*“ repräsentiert, „um die sich das System von innern Zwekken herumordnet, das der *Bau* zur Einheit zusammenschliesst.“[9] Von nicht geringer Bedeutung dabei ist, daß Alberti und später Schmarsow überhaupt von Bewegung im Raume sprechen und nicht von bloßer Ortsbestimmung wie oben, rechts, vorn und hinten, d. h. die Raumerfahrung liegt im handelnden Subjekt, wobei es zunächst einmal ohne Bedeutung zu sein scheint, ob sich die Handlung im Raum, im Bild oder im Betrachter vollzieht. Ist der Raum in seiner topographischen Struktur noch reine Potenz, d. h. verhält er sich neutral zu jeder spezifischen Bewegung oder Richtung, und kann sich der Mensch anscheinend frei in ihm bewegen, legt der Chronotopos, der Weg-Zeit-Raum, bestimmte Richtungen im Raum fest.[10]

Die Achsen der Bewegung werden im Raum ausgewiesen, eindeutig und gerichtet, wenn auch auf diesen Achsen nicht tatsächlich auch Bewegung stattfinden muß: Alles, was eine Person oder Gruppe bewegt: Ideale, Wünsche, pragmatische Ziele, Zwänge, kann sich ebenso *nicht* realisieren und entwirft doch von dem einen Punkt aus eine Erzählachse durch den vorher bestimmten Raum – Theodor Hetzer hat das Providenz genannt, Zoran benutzt den Ausdruck Kraftfeld, englisch Prospectivity.[11] D. h. der rein geometrische Raum scheint sich in dem Sinne zu verändern, daß eine Zeit- bzw. Erzählstruktur in diesem Bewegungssystem erkennbar wird. So wandelt sich die *gelegentlich* mögliche Bewegung durch eine neutrale Szene zu einer Konzeption des gesamten Raumes als eines Kraftfeldes, Raum, der eine eigene Kraft besitzt, eine gewisse Wirkung auszuüben vermag.

Gehen wir weiter davon aus, daß der Bau mit seinem gleichbleibenden Formausdruck nicht nur eine Grundstruktur zur Verfügung stellt, sondern zudem eine gewisse eigene Aktivität, zu welcher die Personenordnung nur die logische Ergänzung darstellt, so hätten wir hier vielleicht die grundsätzliche in Architektur zu vermutende szenische Kapazität, anders gesagt: Architektur fungiert als Medium von Handlungen, wobei Architektur als Formbildung im „Medium der Abschirmungen“[12] sowie deren sukzessiver Aufhebung zu verstehen wäre. Ich möchte versuchen, dies an einem kleinen Haus[13] ein wenig herauszuarbeiten: an Annas Haus, ein Ar-

8 Ebd.

9 Ebd.

10 Kemp (wie Anm. 2), 31; vgl. auch Michail Bachtin: Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik, Frankfurt a. M. 1989.

11 Ebd. 88; dazu Theodor Hetzer: Giotto. Seine Stellung in der europäischen Kunst, Frankfurt a. M. 1960, 122; vgl. auch Gabriel Zoran: Towards a Theory of Space in Narrative, in: Poetics Today 5, 1984, 318.

12 Ebd. 36.

13 Otto Friedrich Bollnow: Mensch und Raum, Stuttgart 1963, zit. nach der 7. Auflage 1997, 151: „Weiterhin spielt auch die Größe des Raumes eine Rolle. Große Räume wirken leicht ungemütlich. Eine gewisse Kleinheit scheint der Wohnlichkeit eher vorteilhaft zu sein, doch wirkt eine zu große Kleinheit leicht wieder beängstigend.“

chitekturtypus, den Giotto für diesen Zweck um 1300 in Assisi und Padua entworfen hat.[14] Giotto gilt mit seinem speziellen Verfahren des illusionistischen Entwurfs als der erste nachantike Künstler, der der Malerei zugetraut hat, stellvertretend auch für Architektur und Plastik zu stehen.[15]



Abbildung 1
Giotto, Verkündigung an Anna, 1302–05 – Padua, Arenakapelle.

Annas Haus ist das schützende Haus, ein rechteckiger Raum, Kassettendecke, von einem Pultdach gedeckt, glatte, grün gestrichene Wände, die vierte Wand entfernt, damit der Betrachter vor dem Bild die heilige Szene betrachten kann. Der Raum ist sparsam möbliert, die Dinge sind aufgeräumt, zur Hand. Es ist ein Haus der Frauen,[16] der geliebte Joachim weilt in den Bergen, und es herrscht, wie Gaston Bachelard sich auszudrücken beliebt, die „warme Mütterlichkeit des Hauses."[17] Der erfüllten Kleinheit kommt bei Giotto besondere Bedeutung zu, ist doch der Raum gerade so groß, daß er „vom darin wohnenden Menschen auch wirklich mit seinem Leben ausgefüllt werden kann."[18]

In Giottos Architektur findet man Bachelards archetypische Dreiteilung des Hauses wieder: Orte im Haus, die architektonische Potenzen ausbilden, da sie durch Elemente des Übergangs

14 Carl Nordenfalk, Outdoors – Indoors: A 2000 Year-Old Space Problem in Western Art, in: Proceedings of the American Philosophical Society 117, 1973, 233–258.

15 Gerhard Schmidt, Giotto und die gotische Skulptur. Neue Überlegungen zu einem alten Thema, in: Römische Historische Mitteilungen 1979; 21, 127–144, 136.

16 Intimität erfordert „weibliche Gegenwart". – Eugène Minkowski: Espace, intimité, habitat, in: Situation, 183; zit.n. Bollnow (wie Anm. 13), 150 ff.

17 Gaston Bachelard, La poétique de l'espace, Paris 1958, deutsch: Poetik des Raumes, München 1960, 40.

18 Bollnow (wie Anm. 13), 151.

erschlossen werden: Schwelle, Treppe, Tür, Fenster – anstelle von Keller und Dachgeschoß bei Bachelard[19] in Italien die geöffnete Loggia und die offene Terrasse. Abschirmung durch Schließung *und* Öffnung: die Kommunikation wird über das Medium der Architektur in ihrer je spezifischen Art deutlich. Der „Dialektik des Draußen und Drinnen"[20] oder des Oben und Unten entspräche ein Ja oder Nein, im extremen Fall ein Sein oder Nichtsein, womit die Dialektik des Hier und des Dort in den Rang des Absolutums erhoben scheint.[21] Die Schwelle, ohnehin etwas Heiliges, fungiert als geometrischer Ort des Kommens und Gehens im Hause. Sie ist einer der Brennpunkte des Lebens: über die Schwelle ins Zentrum zum Ziel.[22]

In diese Intimsphäre der Privatheit, die wohlverschlossene Unverletzlichkeit der Wohnung Annas,[23] findet ein Einbruch des Göttlichen statt, durch das Fenster, eine Öffnung reiner Bildhaftigkeit, die nur der Außenschau der Bewohner bzw. dem Eintritt des Lichts zugerichtet ist, eine Art Englischer Hausfriedensbruch. Doch das Licht, das der Engel, der die ihm enge Öffnung besetzt, mit ins Innere bringt, das Licht der Welt, unabhängig von der realen Beleuchtung der Kapelle, zeugt eben von der Sakralität des Ereignisses und bestätigt den, so Mircea Eliade, implizit heiligen Charakter des Hauses.[24] Aus der Perspektive der realen Raumerfahrung gewinnt der Betrachter der Bildarchitekturen Giottos in der Arenakapelle in Padua eine neue Dimension.

Es ist des öfteren bemerkt worden, daß die aus dem Bauwerk herausgeschnittene vierte Wand eine rezeptionsästhetische Funktion besitzt.[25] Sie ermöglicht es dem Betrachter in höherem Grade als in der Bildwirklichkeit außerhalb des Hauses, d. h. vor dem Haus in der Laube, anders als die ausgeschlossene Magd, an dem heiligen Geschehen teilzuhaben. Ihren Raum hat Giotto mit dem Realraum der Kapelle über die Angleichung an die Beleuchtung durch die Kapellenfenster verbunden.[26] Die Öffnung des kleinen Hauses auf den Betrachter außerhalb des Bildes entspricht etwa der Situation im Theater, wo dem Geschehen eine auf den Zuschauerraum ausgerichtete Bühne eingerichtet ist.

Die fehlende vierte Wand, im Theater das Proszenium, bildet hier die ästhetische Grenze zwischen den beiden Sphären, die zunächst nicht überschritten werden darf, da die beiden Sphären idealiter nichts voneinander wissen, die aber, übrigens auch schon bei Giotto, immer zur Ma-

19 Ebd. 58.
20 Ebd. 242 ff.
21 Vgl. Kemp (wie Anm. 2), 36ff; Bollnow (wie Anm. 13), 135 ff.
22 Bachelard 1957 (wie Anm. 17), 221.
23 Bollnow (wie Anm. 13), 136.
24 Mircea Eliade: Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen, Hamburg 1957, 13 ff.
25 Vor allem Kemp (wie Anm. 2); Nordenfalk (wie Anm. 14), 142, Abbildung 14, führt die Erfindung des Zuhörers vor der verschlossenen Tür eines solchen Gehäuses auf das Relief mit dem ungläubigen Thomas des mittleren Westportals des Straßburger Münsters, um 1280, zurück.
26 Vgl. dazu Paul Hills: The Light of Early Italian Painting, New Haven 1990.

nipulation angeregt hat, da die Situation von Handlung hier besonders ausgesetzt, prekär oder riskant erscheint.[27] Tatsächlich legt Giotto dem Betrachter nahe, den Bildraum im Sinne einer möglichen Exzentrik des Bewußtseins meditativ zu betreten, in dem Sinne, daß er von der sich ihm zuwendenden Magd direkt angesprochen wird und damit auch zu ihrer Bildwirklichkeit gehört.

In der Historia, Albertis Leitbegriff, interpretierbar als szenische Anordnung von Figuren im Raum, ist der Ausdruck nach *zwei* Seiten gerichtet: nach *innen* auf den Vorgang und nach *außen* zum Betrachter:

> Ferner empfiehlt es sich, daß in einem Vorgang eine Person anwesend ist, welche die Betrachter auf die Dinge hinweist, die sich da abspielen: sei es, dass sie mit der Hand zum genauen Hinschauen auffordert, oder daß sie – gleichsam als müsse die betreffende Sache geheim bleiben – mit finsterem Antlitz und strengen Augen droht, man dürfe nicht hinzutreten.[28]

Diese Funktion übernimmt in Giottos Fresko die Magd unter der Loggia – oder: Kann die Loggia als Architekturtypus diese Funktion vielleicht selbst übernehmen? Zumindest wirkt die Architektur bei diesem Vorgang unterstützend. Die Magd entspricht dem sog. Festaiuolo des geistlichen Schauspiels, einer Chorfigur, die während der Handlung auf der Bühne präsent bleibt und zwischen der Handlung und den Betrachtern vermittelt.[29]

Der Betrachter wird in die Bildwelt der Magd eingeladen, doch diese liefert nur einen materiellen Abglanz der Wirklichkeit, indem sie mit Spindel und Rocken die geometrische Position der Hauptszene Anna/Engel im Raum zu greifen oder raumgreifend nachzuvollziehen sucht. Er kann aber der Anweisung der Magd aufgrund seiner privilegierten Stellung auf andere Art folgen, indem er sein Bewußtsein in den Schauraum selbst versenkt, die ästhetische Grenze überschreitet, teilhat an der Offenbarung Annas.

Man könnte formulieren, er wird Anna in dem Sinne, daß er mit Helmuth Plessner das Zentrum des Bewußtseins aus dem wahrnehmenden Körper in das wahrgenommene Objekte hineinverlegt, denn sobald „sich die räumliche Form klar konstituiert, erkennt der Betrachter den ‚Zielpunkt' seiner Erfahrung [...] als raumzentrierend, und nicht mehr den Ausgangspunkt,

---

27 Dagobert Frey, Zuschauer und Bühne, in: Kunstwissenschaftliche Grundfragen. Prolegomena zu einer Kunstphilosophie, Wien 1946, zit. n. Darmstadt 1992, 167: „Zwei verschiedene Welten stehen sich gegenüber, die aber notwendig zueinander in Beziehung treten müssen." – Frey hat neben den polar-entgegengesetzten Grundformen Übergangsformen in vielerlei Manifestationen unterschieden: Distanzierung, Scheidung, Gegensätzlichkeit der beiden Realitätssphären, auf der anderen Seite Annäherung, Durchdringung, Identifizierung, wobei der Vereinheitlichungsvorgang einerseits durch ein Versetzen des Zuschauers in den Illusionsraum des Schauspiels, andererseits durch ein Hineinziehen des dramatischen Vorgangs in die Lebensrealität des Zuschauers erfolgen kann.

28 Alberti: De Pictura (wie Anm. 6), Kap. 42.

29 Der Begriff der Bühne, mithin das Szenographische, scheint bereits für Alberti in seiner retrospektiven Betrachtung der Malerei der angemessene Terminus vor der Verwendung des Begriffs des Fensters. Zum Begriff des Festaiuolo: Michael Baxandall: Painting and Experience in Fifteenth Century Italy, Oxford 1971, 131 f.

d.h. das Auge."[30] „Was ist mein Leib, der meinen Willen gebraucht, anderes als eine bewegte Figur, die ich sehe wie die Figur eines anderen."[31] Auch Merleau-Ponty spricht in seiner Phänomenologie davon, daß man in der Einfühlung durchaus auch den Leib eines anderen bewohnen könne. Das Bewußtseinszentrum wird vom Körper autonom, es kann im Raum umherwandern und sich vom Körper unabhängig positionieren.[32]

Annas Raum ist ein Handlungsraum. Dieser ist unterschieden vom hodologischen Raum:[33] Das Zuhandene ist aufgeräumt, bei Heidegger die „Räumlichkeit des Innerweltlich-Zuhandenen", nicht die „Räumlichkeit des In-der-Welt-Seins". Dabei entsprechen Nähe und Richtung der Dinge auf ihren Plätzen die Charaktere der „Ent-fernung" (nahe werden) und der „Ausrichtung",[34] während etwa Sartre davon handelt, daß der Mensch sich auch die hodologischen Beziehungen im Raume situiere.[35] Dabei ist mit Situation nicht die objektive räumliche Lage gemeint, sondern das von innen her entworfene Verhältnis zur Welt, die Providenz. „So bestimmen das Ordnungsganze der Plätze [...] und der Spielraum meines Verhaltens [...] in ganz genauer Korrelation zusammen meinem Handlungsraum."[36]

Die Ausweitung des Handlungsraumes vollzieht bei Giotto die spinnende Magd, eine andere Parze oder Norne, die in der die Geschichte initiierenden raumgreifenden Bewegung des Spinnens im „Außen" der Loggia auf einen anderen Raum bezogen erscheint. Denn das Zuhandene im strengen Heideggerschen Sinne sind nicht nur die vom Menschen ordnend hingestellten Dinge, sondern diese sind auch von ihnen zuvor hergestellt: das hölzerne Bett, die gewebte Bettdecke usw., vor allem die Truhe, ein Schatzkästlein der Dinge, voll des Zeugs, gleichsam ein Haus der Dinge im Haus der Menschen.[37]

Der Raum, gebaut und eingerichtet durch menschliche Arbeit: die Welt der Stadt, wobei über den Verweis der Magd auf die Herstellung der Grundstoffe etwa des Gewebes zugleich mit ihrem Außensein gegenüber dem Innern der Historia auf ein anderes Außen verwiesen wird: Im hodologischen Raum Sartres erscheint die Verbindung zum ländlichen Raum, in den die Zivilisation ausgreift und durch die Tätigkeit des städtischen Gewerbes die Schafzucht auf dem Lande kultiviert, fördert und sichert. Gerade die behütete Häuslichkeit der Kammer Annas empfängt im Fenster mit dem Engel zugleich die Botschaft ganz anderer Räume: ferner hodo-

30 Helmuth Plessner: Die Stufen des Organischen und der Mensch (1928), 3. Aufl. Berlin New York 1975, 291 f.

31 Ders.: Die Einheit der Sinne. Grundlinien einer Aesthesiologie des Geistes, Bonn 1923, 41 ff.

32 Nach Thomas Hasler: Architektur als Ausdruck – Rudolf Schwarz, Zürich, Berlin 2000, 206 f.

33 Vgl. Bollnow 1963 (wie Anm. 13), 191 ff.

34 Martin Heidegger: Bauen, Wohnen, Denken, in: Vorträge und Aufsätze, Pfullingen 1954, 145ff, 162; ders.: Sein und Zeit, Halle a.d. Saale 1927, 54, 102.

35 Jean Paul Sartre: Das Sein und das Nichts, Hamburg 1962, 392.

36 Ebd.

37 Das Bett im Vergleich zu „Herd und Tisch als Mitte des Raumes" – Bollnow (wie Anm. 13), 163.

logischer Räume der Wanderschaft in Bethlehem, Ägypten, Jerusalem. Auf diese Potenz der Providenz verweist vielleicht die leerstehende, nicht genutzte Terrasse, ein Hochsitz der Schau.

Gerichteter Raum: Annas Haus ist gerichteter Raum in dem Sinne, daß Anna und der Engel aufeinander bezogen erscheinen. Dieses Motiv wird noch verstärkt durch die orthogonal in den Raum gestellten Gegenkoordinaten von Bett und Truhe, wiederum abbildlich wiederholt im Sitzmotiv der Magd, während in der Geburtsszene, die im selben Haus der Anna stattfindet, ein als eher tänzerisch-erzählendes Moment aufzufassendes Hin- und Zu- und Abwenden das Hauptmotiv der Kommunikation im Raum bildet.

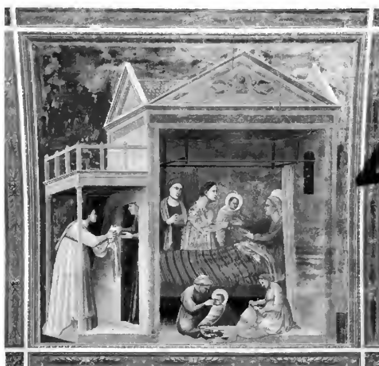


Abbildung 2
Giotto, Geburt Mariens, 1302–05 – Padua, Arenakapelle.

Man könnte in der Varietas der Wendungen das abstrakte Motiv des Tanzes erkennen: Der Tanz als gleichsam ins Abstrakte gesteigerte Form der Bewegungsmöglichkeiten im Raum, die nicht auf eine Richtung bezogen sind. In der Geburtsszene sind die Koordinaten deshalb unbetont, das Bett rückt ins Zentrum. Der Raum erscheint eher zentriert, nicht gerichtet.

Sind die Sinne erst einmal für diese Details Giottos räumlicher Bestimmtheit geschärft, so erkennt man in dem zum Bade zugerichteten Becken an der ästhetischen Grenze vorn die auf diesen Zusammenhang verweisende Rundform. Bewegungsrichtungen durch den Raum unterscheiden sich von solchen in dem Raum, d. h. das Verhältnis zum Raum verändert sich.

Während der Raum im ersten Fall ein nur äußerliches Medium bleibt, durch das wir uns hindurchbewegen, so werden wir im Fall des Tanzes gleichsam im Raum zentriert. Erwin Straus

ist der Meinung, der Mensch werde selbst Teil des Raumes.[38] So könnte man in Anlehnung an Ludwig Binswanger den Raum der Geburt als „Räumlichkeit des liebenden Miteinanders" beschreiben.[39]



Abbildung 3
Ambrogio Lorenzetti, Auswirkungen des guten Regimentes – 1338–39, Siena, Palazzo Pubblico.

Bei Ambrogio Lorenzettis Buon Governo im Rathaus von Siena wird der städtische, öffentliche Raum durch die Concordia, die Harmonie des liturgischen Tanzes auf der Piazza gegenüber allen klar gerichteten Handlungen der breit erzählten politischen Allegorie nicht gerichtet, es gibt kein Ziel, die Bewegung konstituiert eine fühlbare Mitte des städtischen Kosmos, indem sie zyklisch wird. „Denn mit dem Fortfallen eines im Raum zu erreichenden Ziels gibt es auch keinen natürlichen Abschluß der Bewegung. Sie kann ins Endlose weitergehen und muß darum, wenn sie sich nicht im Raum verlieren will, eine zugleich zyklisch in sich zurückkehrende Bewegung sein."[40] Straus spricht von zwei verschiedenen Grundformen der Bewegung die auf zwei unterschiedliche Modi des Räumlichen bezogen sind.[41] Giotto, dessen Tanzszene der „Justitia" in der Arenakapelle dem Reigen Ambrogio Lorenzettis vorangeht, entwirft mit Annas Haus *eine* Räumlichkeit, die durch *verschiedene* Modi der Bewegung bespielbar ist. „Beim Gehen", sagt Straus, „legen wir eine bestimmte Entfernung zurück, gehend durchmessen

38 Erwin W. Straus: Die Formen des Räumlichen. Ihre Bedeutung für die Moderne und die Wahrnehmung, in: Psychologie der menschlichen Welt. Gesammelte Schriften, Berlin, Göttingen, Heidelberg 1960, 141 ff.

39 Ludwig Binswanger: Das Raumproblem in der Psychopathologie, in: Ausgewählte Vorträge und Aufsätze, 2 Bde., 2. Bd., Bern 1955, 174 ff.

40 Bollnow (wie Anm. 13), 250.

41 Straus (wie Anm. 39), 160.

wir den Raum. Der Tanz dagegen ist eine nichtgerichtete [...] Bewegung. [...] Es fehlt ihr, wie der Bezug auf Richtung und Entfernung, ebenso der Bezug auf räumliches Maß und auf räumliche und zeitliche Grenze."[42] Tanzen ist eine zeitlich wie räumlich unbegrenzte Bewegung in einem richtungslosen und ungegliederten Raum. Gegen den gerichteten historischen Raum, der die Tanzenden in Siena umgibt, den „Raum, in dem wir leben,"[43] ist die Richtungslosigkeit des Tanzes formuliert; die Tänzer sind nicht Teil der abgebildeten Vorgänge, sondern erzeugen ihre eigene Wahrheit: „Beim Tanz spüren wir offenbar nichts von der Dynamik des historischen Raumes."[44] Während der gerichtete Raum ein nur äußerliches Medium bleibt, durch das wir uns innerlich unberührt hindurchbewegen, so werden wir im Fall des Tanzes gleichsam im Raum zentriert, d. h. wir werden gewissermaßen selbst Teil des Raumes.[45]

Im präsentischen Raum, der zeitlos ist, nur Gegenwart, vollzieht sich der Tanz in Siena. Es ist dabei gerade diese Zwecklosigkeit, die den Tanz über das bloß historisch handelnde Dasein erhebt. Im Tanz ergreift der Tänzer ein Stück der Ewigkeit. Nur so läßt sich etwa auch der biblische Tanz Davids vor der Bundeslade verstehen. Lorenzetti versinnbildlicht so den glückhaft gestimmten, in sich ruhenden Raum der Stadt, an sich über den Contado in die Welt geweitet, aber in sich selbst im Mittelpunkt des Reigens auf der Piazza den mythischen Ursprung Sienas bergend.

Zurück zu Giottos Geburt Mariens im Haus Annas: Neben dem „Reigen" um die Geburt der Gottesmutter wäre vielleicht auch der Begriff des Einräumens[46] nützlich, denn hier geht es neben dem Durchreichen der Geschenke,[47] dem Zureichen des Kindes, dem Bereiten des Bades auch um das *rivalitätslose* Einnehmen von Raum, das eben auch in den kommunikativen Handlungen des Gebens und Nehmens eingeschlossen erscheint, wobei Giotto bei der Frau unter der Loggia auch dem Geben ohne Nehmen ausdrücklich Raum einräumt.[48]

Eine Tür ist eine Kraft: „Es ist dem Menschen im Tiefsten wesentlich, daß er sich selbst eine Begrenzung setze, aber mit Freiheit, d. h. so, daß er diese Begrenzung auch wieder aufheben und sich außerhalb ihrer stellen kann."[49] Der Mensch verschließt sein Haus vor anderen Menschen und bleibt für diese unerreichbar – Annas Haus der Verkündigung; er öffnet sein Haus und die architektonische Versprechung der Loggia wird durch den Einlaß der Nachbarschaft einge-

42 Ebd., 164.
43 Ebd., 175.
44 Ebd., 176.
45 Ebd., 164 ff.
46 Heidegger: Sein und Zeit (wie Anm. 34), 102.
47 Kemp 1996 (wie Anm. 2), 47.
48 Unter dem Begriff der Wohnlichkeit/Intimität beruft sich Bollnow (wie Anm. 13) auf Minkowski, der betont, daß die Intimität immer eine offene Tür habe, die jedoch nicht für jeden beliebigen offenstehe. Die Intimität versichere so ihre Bedeutung für das Leben, indem das Heim zugleich „für einen kleinen Kreis sympathisierender Freunde und naher Menschen offensteht."
49 Georg Simmel: Brücke und Tür. Essays des Philosophen zur Geschichte, Religion, Kunst und Gesellschaft, hg. M. Landmann, Stuttgart 1957, 4.

löst – Annas Haus der Geburt. Giotto hat allerdings neben Loggia und Tür einen weiteren Filter eingebaut, den Bollnow etwa auch bei nordeuropäischen Blockhäusern wiedergefunden hat, denn nicht bautechnisch begründet, sondern dem Schutzbedürfnis geschuldet ist die niedrige Tür, vor der der Eintretende sich zu neigen hat: „denn das bedeutet, daß er sich, wenn er den Raum betreten will, zunächst in einen Zustand der Wehrlosigkeit begeben muß."[50]

Andererseits gibt es in Giottos Räumen keine „wegräumende Verdrängung des ‚Anderen' von seinem Platze in einer vorbestimmten Gegend" und das „Einnehmen dieses Platzes durch den Verdrängenden." Niemand wird hier zudringlich. Man könnte durchaus auch an Heideggers „Räumlichkeit des umsichtigen Besorgens" denken als gleichsam übergeordneten Begriff des „liebenden Miteinanders" oder der „verwandtschaftlich-freundschaftlichen bis nachbarschaftlichen Anteilnahme".[51]

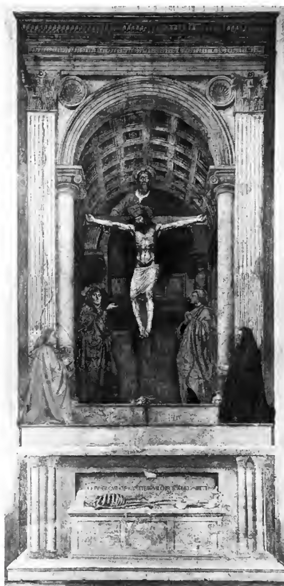


Abbildung 4
Masaccio, Trinitätsfresko in S. Maria Novella, zwischen 1425 und 1428.

Mit Masaccios berühmtem Fresko der Trinität läßt die Kunstgeschichte entgegen Vasari in der Regel eine neue Epoche beginnen, die vor allem durch eine neue Raumkonzeption gekennzeichnet sei. Das Stichwort ist die Entdeckung der Perspektive, genauer der Linear- oder Zentralperspektive – wie das anthropomorphe Modell über Jahrhunderte gültig. Die Dinge werden auf der Fläche so dargestellt, wie sie erscheinen, unabhängig von ihrer wirklichen Form, bezogen auf einen einzigen Betrachterstandort. Diese Methode der perspektivischen Konstruktion, mit Seh- und Zentralstrahl, dem „Fürsten der Strahlen",

50 Bollnow (wie Anm. 13), 155 f.

51 Heidegger: Bauen, Wohnen, Denken (wie Anm 34), 145 ff.

dem Fluchtpunkt wie der Zentrallinie des Horizontes hat Alberti in seinem berühmten Traktat beschrieben.[52]

Filippo Brunelleschi hat der Theorie das Experiment entgegengestellt, indem er den Florentinern die Verwandlung des Realraumes in einen Bildraum mit Hilfe der perspektivischen Konstruktion vorführte. Als Ort und Gegenstand seiner theatralischen Aufführung wählte er das Baptisterium, das Staatsheiligtum von Florenz. Auf einer kleinen Tafel war dieses nach den Regeln der Perspektive abgebildet. Man sah das Bild allerdings von der Rückseite her durch ein kleines Loch in der Tafel durch einen Spiegel, der das abbildete, was auf der Tafel dargestellt war, das Baptisterium.[53] Diesen Spiegel konnte man wegklappen und das reale Baptisterium mit seiner gespiegelten perspektivischen Abbildung vergleichen. Die oberen Teile der Tafel überzog Brunelleschi mit fein poliertem Silber und holte somit über die doppelte Reflexion auch die Bewegungen der Wolken ins Bild. Die Vorspiegelung von Natur und Kunst führte hier gleichsam Wahrheit und Lüge zusammen, formulierte damit aber auch die Problematik des Bildes über die Spiegelung des Abbildes und gleichsam ihre Verneinung durch die doppelte Spiegelung der Wirklichkeit.

Ein perspektivisch konstruiertes Bild stellt den Blick des Betrachters fest, verhaftet ihn gleichsam. Denn in einem solchen Bild hat unter allen Zeichen ein einziges Zeichen einen privilegierten Status, der Punkt, wo Brunelleschi ein Loch gemacht hat, wo Raffael einen Nagel einschlägt, wo Leonardo im Abendmahl das Auge Jesu mit dem Auge Gottes und des Betrachters zusammenfallen läßt. Ein Zeichen unter anderen, das jedoch alle anderen koordiniert.

Bei Masaccio steht Gottvater auf der erhöhten Altar-Bühne und präsentiert seinen Sohn am Kreuze – unter dem Tonnengewölbe des Bogens die Realitätssphäre des Göttlichen, die Außenwand der Dominikanerkirche S. Maria Novella scheinbar negiert. Albertis Fenster öffnet sich ins Jenseits. Sauber geschieden davon die Realitätssphäre des Diesseits. Dazwischen, vor dem Triumphbogen, szenographisch betrachtet gleichsam auf dem Proszenium, ordnet Masaccio die Stifter an, der göttlichen Realitätssphäre nahe, aber ihr nicht zugehörig, sondern mit dem Skelett im Diesseits verbleibend. Die starke Untersicht – der Fluchtpunkt liegt in Höhe der Altarplatte – läßt den Betrachter sofort und ohne Umwege die räumliche Disposition der einzelnen heiligen Gestalten in dem Kapellenraum begreifen.[54] In einer solchen Architektur kann Gottvater nicht mehr schweben, sondern er bekommt ein klar definiertes Podest im hinteren Teil der Kapelle eingeräumt, von wo aus er die Szene beherrscht.

52 Vgl. dazu Samuel Y. Edgerton: Die Entdeckung der Perspektive. Aus dem Englischen von Heinz Jatho. „Bild und Text", hrsg. von Gottfried Boehm und Karlheinz Stierle, München, 2002, 25 ff. Vgl. auch: Leonhard Schmeiser: Die Erfindung der Zentralperspektive und die Entstehung der neuzeitlichen Wissenschaft, München 2002.

53 Seitenverkehrt, doch das spielte aufgrund der strengen Symmetrie der Architektur keine Rolle. – Vgl. dazu Hans Belting: Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks, München 2008, 82 f.

54 Wolfgang Kemp: Masaccios Trinität im Kontext, in: Marburger Jahrbuch 21, 45–72.

Held/Schneider haben darauf hingewiesen, daß das Trinitätsfresko auch ein Andachtsbild sei: Das Motiv der Klage unter dem Kreuz mit dem des Gnadenstuhls („thronus gratiae" nach Hebräer 4,16) kombiniert nach den Vorstellungen des Dominikanerordens: der Gnadenstuhl als göttliche Barmherzigkeit, zugleich die Aufforderung zur Compassio durch die vermittelnde Instanz des Blicks aus dem Bilde.[55] Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß Masaccio den heiligen Personen die gleiche Lebensechtheit gab, wie den Stiftern vor den Pilastern der diesseitigen Welt.[56] Man kann die Vitalisierung des Kultgegenstands als Wandlung des Bildes mittels malerischer Mitteln zur Anschauung der Realpräsenz der Heiligen deuten, die auf dem Altartisch des Bildes während der Messe vom Priester vollzogen wurde. „Man hat dabei das Paradox erkannt, daß eine in ihren Darstellungsmitteln extrem rationalistische Malerei das rationalistische Argument einer bloßen symbolischen Signifikanz solcher Mysterien aufzuheben sucht und dem Suprarationalen eine scheinbar zum Greifen nahe Existenz gibt."[57]

Das wirft aber eine weitere Frage auf: Heute ist der Altartisch, den man vor dem Fresko zu erwarten hatte, lange verloren. Allerdings erkennt man im unteren Teil des Freskos die malerische Darstellung des Altartisches, der in den Raum Betrachters vor der Kirchenwand hineinzuragen scheint.[58] Dieser Altartisch ist nutzlos, ja, er war ja nicht einmal zu sehen, als der reale Altar noch vor seinem Bild aufgestellt war.[59] Darunter erkennt man ein Skelett, Adam, auf einem Sarkophag mit der Inschrift: „Ich war, was ihr seid, und was ich bin, werdet ihr sein." Memento Mori *und* Verweis auf Virgils Worte als Dantes Guida: „Ich bin kein Mensch, das war ich einmal."

Was bedeutet das in Bezug auf den Betrachter, wenn Masaccio ihm etwas zeigt, was nicht ist, überflüssiges Substitut des realen Altartischs, und unter dem Ort der Wandlung ein Bild versteckt, das das durch die Wandlung garantierte Leben nach dem Tode mit dem Bild des Todes im Betrachterraum konfrontiert?

Indem Masaccio dem Betrachter mittels der Perspektive einen Platz zuweist, der weit außerhalb des Geschehens während der liturgischen Feiern bei dieser Stiftung sich befindet, unterscheidet er gleichsam einen Teilhaber des liturgischen Geschehens, der das Bild im herkömmlichen Sinn als Bild der Trinität, d.h. als Andachtsbild auf dem Altar begreift, von einem Betrachter, der das Bild in dem geforderten Abstand *richtig* sieht, d.h. ihm gegenüber richtig positioniert ist. Das setzt eine innere Distanz von dem Dargestellten voraus, eine ästhetische Transformation. Die Andacht vor dem Bild wird von der Schau des Bildes unterschieden, das Kultbild wird zum

55 Held, Jutta, Norbert Schneider: Sozialgeschichte der Malerei vom Spätmittelalter bis ins 20. Jahrhundert, Köln 1993, 143 f.

56 Ebd.

57 Ebd.

58 Vgl. dazu auch Belting (wie Anm. 3), 100, das Handtuch wie zum realen Gebrauch *vor* der Wandnische mit den Kultgegenständen.

59 Belting (wie Anm. 53), 198.

Kunstbild und erweitert seine Fähigkeiten, indem es zwischen der Welt des Betrachters und des Betrachteten unterscheidet.

Die Grenze markieren die plan auf der Kirchenwand aufliegenden Pilaster – sie gehören zur Kirchenraumarchitektur, nicht zur Bildarchitektur, denn die Kapitelle der zwischen sie eingestellten Säulen kippen abrupt in die Tiefe der imaginären Kapelle ab.[60] Vor den Pilastern knien die Stifter, damit dieser Welt zugehörig, d. h. der Welt des Betrachters und der im Skelett aufgezeigten Erbsünde. Ihre auf ewig gestellte innere Schau bringt für den Betrachter jenes Bild zur Erscheinung, das Masacccio jenseits der geöffneten Kirchenwand in Albertis Fenster für ihn ausbreitet. Er sieht das, was der Priester während der Messe bei der Wandlung vollzieht, die reale Präsenz der Gottheit.



Abbildung 5
Piero della Francesca, Geißelung Christi, um 1458 bis 1460 – Urbino, Galleria Nazionale delle Marche.

Körper haben ein Volumen und generieren Raum. Das kann man z. B. deutlich in dem Maßvergleich der Paduaner Hochzeit zu Kanaan beobachten. Giotto stellt dort dem Volumen des dickleibigen Kellermeisters die in dessen Zuständigkeit fallenden voluminösen Hohlkörper der Weinfässer gegenüber. Vermessung von Körpern, Hohlkörpern ebenso wie menschlichen Körpern, *commensuratio*, Maßvergleich mittels der Perspektive, das ist die Wissenschaft des Piero

60 Ebd.

della Francesca. Den vergleichenden Blick nennt er Proportion, und Malerei sei nichts anderes als die Demonstration von verkürzten oder vergrößerten Oberflächen und Körpern.[61]

Diese Verfahren unterscheidet ihn grundsätzlich von Giotto, dessen *commensuratio* auf der Anschaulichkeit des Vergleichs beruht. Form und Sehform nicht trennen, sondern ineinander denken,[62] in diesem Sinne verbessert Piero die Perspektive Masaccios und macht sie darüber hinaus in ihrer neuen Exaktheit geeignet zur Darstellung komplizierter theologisch-politischer Inhalte.

Piero della Francescas Geißelung Christi[63] kann man geradezu als ein Programmbild seiner Auffassung der *commensuratio* begreifen. Schon immer hat man die durch die außergewöhnliche Perspektive geschaffene große Distanz zwischen der Szene der Geißelung seitwärts in der zweiten Bildebene und der der drei Personen rechts im Vordergrund gesehen und nach der Ursache dieser Distanz gefragt. Carlo Ginzburg hat in seiner berühmten Studie festgestellt, daß diese Distanz oder besser Kluft noch vertieft wird durch eine andere Lichtführung – hier von rechts statt von links – und daraus auf die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsebenen innerhalb der gleichen Gemäldeeinheit geschlossen, der Alltagswirklichkeit in der ersten und der „anderen auf den Hintergrund projizierten Wirklichkeit“ in der zweiten Bildebene.[64]

Auch das Personal des Bildes ist glaubwürdig identifiziert:[65] Der ins Profil gestellte Herr im Brokatmantel ist der Auftraggeber Giovanni Bacci, dem der Kardinal Bessarion die von ihm evozierte Szene erklärt, während die engelsgleiche Person in der Mitte einen Toten verkörpere – Buonconte, der soeben an der Pest verstorbene tugendhafte Sohn und designierte Nachfolger Federicos da Montefeltro,[66] Repräsentant des Adressaten der Bildtafel. Das dahingestellt[67] bleibt Ginzburgs Deutung schlüssig, daß die Worte Bessarions „Convenerunt in unum“, die Bildunterschrift vor und für den Betrachter die Szene der Geißelung hervorrufen, eine auf die gegenwärtige Situation aktualisierte Geißelung, eine theatralische Aufführung mit historischen Kostümen in einem Bühnenbild von Alberti.

Das Stück spielt im Jahr 1459, sechs Jahre nach der türkischen Eroberung Konstantinopels, Anlaß ist der Kongreß von Mantua im Jahre 1459, einberufen von Papst Pius II. auf Druck des Kardinals Bessarion – Thema: Türkengefahr, Kreuzzug. Deshalb hat Herodes hier einen Turban auf, während in Gestalt von Pontius Pilatus der byzantinische Kaiser Johannes VIII. Palaiologos der zweiten Geißelung Christi nicht nur beiwohnt, sondern sie geradezu unbeteiligt ge-

61 Belting (wie Anm. 53), 170 f.

62 Ebd.

63 Ebd., 200f; vgl. auch Marion Aronberg Lavin: Piero della Francesca. The Flagellation, London 1972.

64 Carlo Ginzburg: Erkundungen über Piero. Piero della Francesca, ein Maler der frühen Renaissance, Berlin ^{2}1983, 133–44.

65 Ebd., 145–86.

66 Ebd., 171.

67 Vgl. dazu auch Bernd Roeck: Mörder, Maler und Mäzene. Piero della Francescas Geißelung, München ^{4}2007.

schehen läßt. Die Szene evoziert die Leiden der Christen, besonders der Griechen, unter der Herrschaft der Osmanen.

Eine solche Aktualisierung ist gut eingeführt durch die bekannte Szene der zweiten Kreuzigung Christi, als Petrus auf der Flucht vor dem Martyrium dem Herrn vor den Toren Roms begegnet mit den Worten „Quo vadis?" und eben die im Bild erneut evozierte Antwort erhält: „Ich gehe nach Rom, um mich zum zweiten Male kreuzigen zu lassen,[68] die Aufforderung an Petrus, selbst aktiv zu werden.

Der Betrachter, so Ginzburg, scheint aus dem Spiel sich kreuzender und auseinanderstrebender Blicke der drei Personen rechts ausgeschlossen, und dennoch hört und sieht er die Argumentation: Deshalb stehen diese drei Akteure auf der Rampe, in vorderster Bildebene, im Vokabular der Bühnenreform des späten 19. Jahrhunderts auf der Vorbühne, dem Proszenium. Bessarion fungiert hier als Sender, Bacci als Empfänger, der dritte im Bunde jedoch vermittelt aus dem Bild heraus das Bild, das zu der Redefigur Bessarions gehört, ein Bild, das keinen Körper hat, sondern ein inneres Bild ist, Spiegel der Seele des toten Buonconte, wenn das Wort gleichsam Fleisch wird, in dem Sinne, daß sich das Abbild Christi im Bild materialisiert.

Und diese Schau, die natürlich und vor allem Montefeltro vermittelt werden soll, hat der Maler in einem bemerkenswerten Raum zur Anschauung gebracht: eine Säulenhalle oder besser eine Gerichtsloggia, gleichsam eine im Sinne Albertis modernisierte Schauöffnung Giottos, die dem Betrachter die Rede ins Bild wendet. Hier nun bekommt das Ganze einen Aspekt der Kunst Pieros, der auf dem Maßvergleich beruht, denn, wie Ginzburg gezeigt hat, handelt es sich um eine modernisierte Version der Gerichtsloggia des Lateran, die beiden Türen im Hintergrund führen in das Innere des Palastes, hinter der linken erkennt man die Scala Palatii des Lateran, die man seit dem Jubeljahr von 1450 als Scala Pilati wie eine Reliquie verehrte, da Christus sie sogar dreimal geschritten sei.[69] Bei der Säule dagegen handele es sich um die sog. „Länge Christi" aus dem Prätorensitz des Pilatus in den Lateran transferiert, noch heute im Kreuzgang aufgestellt, deren Höhe man für die Körpergröße Christi hielt – Pieros absolute Maßeinheit bei seiner formalen Organisation der Bildtafel.[70] Auf der anderen Seite, und hier kommt die Vergleichbarkeit ins Spiel, haben Wittkower und Carter ermittelt, daß das Modul von Pieros Architektur der Geißelung auf dem von Luca Pacioli in De divina proportione vorgeschlagenen Maß beruhe.[71] Die Vollkommenheit von Euklids Geometrie wird somit dem Muster an Vollkommenheit des Maßes, d. h. der Gottheit ,*kommensurabel*.

68 In den apokryphen Akten des Paulus und der Thekla.

69 Ginzburg (wie Anm. 64), 154 f.

70 Ebd.: Es besteht exakt das Verhältnis 1:10 zwischen Größe Christi auf Pieros Tafel und der Säule im Lateran.

71 Rudolf Wittkower, B. A. R. Carter: The Perspective of Piero della Francesca's ,Flagellation', in: Journal of the Warburg and Courtauld Institutes 16, 1953, 292–302.



Abbildung 6
Jan van Eyck, Madonna des Kanzlers Nicolas Rolin, 1435 – Louvre.

Wie bei Piero so liefern auch bei Jan van Eycks Madonna des Kanzlers Nicolas Rolin der neue Raum und das ebenfalls neu entdeckte Licht den Stoff der empirischen Wahrnehmung.[72] Vermutlich im Jahr 1435 gemalt, dem Jahr des Friedensvertrages von Arras, in dem Herzog Philipp der Gute und sein Kanzler Burgund aus der Lehensabhängigkeit vom französischen Haus Valois zu lösen verstehen, ein großer Triumph. Signatur und Datierung sind mit dem alten Bildrahmen verloren, man vermutet in dem kleinen Format ein frühes Beispiel eines transportablen Tafelbildes, bestimmt vielleicht für die Gebetsloge des Kanzlers bei der Gedächtnisstätte und Familiengrablege oder auch für sein Wohnhaus in Autun, möglicherweise hat es ihn auf Reisen begleitet? Auch hier soll die Betrachtung weniger der Ikonographie folgen als vielmehr der räumlichen Gestaltung. Und diese wirft genug Probleme auf: ein rechteckiger Raum, Arkaden geöffnet auf eine Art hängenden Garten, dieser, mit Zinnen bewehrt, schaut auf eine weite hügelige Flußlandschaft, in der Ferne ein Gebirgsmassiv.

Der zentrale Raum erhält sein Licht von draußen. Eine Lux continua scheint hell durch die bunten Glasfenster und Arkaden und verbindet innen und außen zu einer Einheit. Aber es gibt eine weitere Lichtquelle rechts außerhalb des Bildes. Ihr Licht kommt von vorn, von einem anderen jenseitigen Außen – ein symbolisches Licht, wie Hans Belting betont, das in einen symbolischen Innenraum fällt, ein sakraler Raum, der als Attribut der Madonna durchaus die richtige Größe hätte, in der wirklichen Welt des Kanzlers allerdings viel zu klein geraten

72 Belting (wie Anm. 3), 125–34. Vgl. Hermann Kamp: Memoria und Selbstdarstellung. Die Stiftungen des burgundischen Kanzlers Rolin, Sigmaringen 1993, 154 ff.

wäre. Raum und Personen sind *inkommensurabel*, da es sie in diesem Raum gar nicht gibt, genauso wie es den Raum in Wirklichkeit nicht gibt, denn, wenn ich Hans Belting richtig verstanden habe, handelt es sich hier zwar um einen gemalten Raum, dargestellt ist jedoch ein Ort. Es ist oft beschrieben worden, wie Innenraum und Außenraum durch die gemeinsame Linearperspektive verbunden werden, ein Raum, ein Maßstab, ein Licht demonstrieren die Einheit des Bildes, die in Wirklichkeit nicht zu haben ist. Erst der Maler vermag eine Brücke zu schlagen zwischen den Welten. Das ist die Funktion der gemalten Brücke, die durch den segnenden Gestus des würdevoll auf den Stifter blickenden göttlichen Kindes erst aktiviert wird.

Hans Belting hat die Trennung von Innen und Außen als den Dualismus von seelischer und körperlicher Welt beschrieben, daß der Mensch Zugang habe zu einer äußeren und einer inneren Wirklichkeit, das Abbild des Körpers erweitert werde durch die Metapher der Seele, sichtbar im Blick, als dessen Medium das Auge fungiert, das Auge als Fenster des Leibes und Fenster der Seele oder aber als Spiegel der äußeren *und* inneren Welt des Menschen. Wie bei Piero der Blick des Buonconte gleichermaßen nach außen wie nach innen gerichtet die innere Schau des engelsgleichen Wesens in gemalte Realität übersetzt, so wird der äußere Blick des Kanzlers, der an der Madonna vorbeigeht, von dem außerirdischen Licht gleichsam zurückgeworfen und projiziert dergestalt dessen Seele mithilfe des Malers auf die Leinwand, ein *virtueller Raum*, in dem die Seele des Kanzlers die Madonna gleichsam in Vorwegnahme von Dantes Empyreum schaut.

Wie kommt der Kanzler in diesen merkwürdigen Raum, der sowohl durch profane wie auch sakrale Elemente ausgezeichnet ist, und wo befindet sich dieser Raum? Turmhoch über der Landschaft scheint er zu schweben. Während der Körper des Kanzlers in der realen Welt verbleibt, hat er, von der Lektüre geleitet, den Blick nach innen gerichtet und somit seine innere Vorstellung evoziert, die ihn in einen Raum versetzt, den es außerhalb von ihm nicht gibt, es sei denn als Raum des Malers, der auch „hiergewesen ist".

Der Maler vereint in einem Raum das, was in der kurzen Bildtradition zuvor auf zwei Tafeln verteilt war, und erinnert daran durch die beiden Anräume rechts und links.[73] Wenn man so will, hat er die Anweisung der älteren Doppeltafeln vollzogen: „Das Diptychon Jan van Eycks öffnet sich ebenso dem ‚äußeren Auge' wie der ‚inneren Vorstellung'",[74] d.h. in der Tafel des Kanzlers Rolin bildet der Raum des Malers den doppelten Blick des Augustinus ab, indem er dem Betrachter eben diesen doppelten Blick gestattet: Wir erkennen die Tafel als ein Spiegelbild der Seele Rolins. Mit ihm schauen wir eine unbetretbare Welt, die uns durch das Fenster

73 Vgl. Brügger Meister nach van Eyck, Diptychon des Christiaan de Hondt, 1499 – Koninklijk Mueum voor Schone Kunsten; oder: Meister der Maria von Burgund, Stundenbuch der Maria von Burgund, Codex Vindobonensis 1857, fol. 14v, 43v, um 1475/80 – Wien, Österreichische Nationalbibliothek.

74 Belting (wie Anm. 3), 93.

präsentiert wird und deren Betrachtung uns durch die „Dritten im Bilde“ stellvertretend vermittelt wird. Der Mann mit dem roten Turban steht hinter der Zinne und läßt den anderen sehen: „Van Eyck nimmt den Betrachter auch als seinen Begleiter in die Bildwelt mit und versteht sich selbst entsprechend als ein ‚Informant‘ als ein anderer ‚guida‘, ein Vergil, der con ingegno e con arte in die Welt des Sichtbaren einführt.“[75]

Die Arkade vorn, die Brücke hinten: Durch die eine gleitet der Blick mühelos hindurch. Sie ist, wie Belting bemerkt hat, nur eine neue Form des alten Fenstermotivs – im Ausschnitt die ganze Welt, der Blick als Brücke zwischen zwei Bildorten. So wie die Brücke im Bild, auf der so viel Verkehr herrscht, die links, auf der Seite des Kanzlers, angeordnete, noch wenig entwikkelte Vor-Stadt der Civitas terrena mit der rechts, auf der Seite Mariens, reich erblühten Civitas celestis verbindet, so wie der Fluß, eine weitere Metapher, die Highlands in the Lowlands erst möglich macht. Nähe und Ferne fallen perspektivisch in Eins, zwei Fluchtpunkte, einer in den Bergen und der andere auf der Insel, womit trotz aller geschäftigen Betriebsamkeit eher auf den Zustand in den Welt verwiesen wird – Utopia wird zum Überort, zu einer visionären, vom Glauben geschaffenen Welt, die alle Orte in sich birgt, die ganze Welt in einem Zustand des gleichsam zivilisierten Paradieses.

Auf Augustinus civitas terrena und civitas Dei verweisen auch die Erzählungen der Kapitelle: die Vertreibung aus dem Paradies wie das Opfer von Kain und Abel verbunden mit dem Brudermord, die Geschichte Noahs mit der Sintflut und der Erneuerung des Bundes, der mangelnde Respekt des verfluchten Cham gegenüber dem Vater, allesamt Bilder der Rechtsikonographie, typologisch auf das Handeln des Kanzlers bezogen, aber ebenso auf den Herrn der Welt, denn über Maria wird die Geschichte von Abraham und Melchisedek erzählt, lange schon Präfiguration der Eucharistie, Trost und Hoffnung für den Kanzler. Denn „des Weltalls Schöpfer“, dessen mühelos die Grenzen des irdischen Blicks überschreitender „absoluter Blick“ auf dem Kanzler ruht, erteilt ihm den Segen, ein Gestus, der eine Brücke bildet, zugleich aber die Brükke in der Landschaft nutzt und interpretiert. Dem Moment der Krönung Mariens im Raum mit einer reich entwickelten gotischen Krone entspricht das dem Haupt Jesu zugeordnete reich entwickelte Chorhaupt der gotischen Kathedrale in der Landschaft, während die betenden Hände des Kanzlers, die allein auf seiner Seite ins Bild ragen, der noch unentwickelten Vorstadt zugeordnet, der Hoffnung Ausdruck verleihen, dereinst Anteil zu erlangen an der vorgestellten Welt, die nicht mehr in unfertigen Einzelheiten, sondern dann in ihrer Ganzheit erfahren werden kann, wie sie in der Gegenwart nur der Maler zur Vorstellung bringen kann. Diese Ganzheit wird auch symbolisch sichtbar in der kleinen gläsernen Kugel in der Hand Jesu, die uns noch einmal auffordert, das kunstvolle Zeichen als und wie Jan van Eycks Werk der Kunst mit dem Weltraum der Schöpfung zu vergleichen.

75 Kemp (wie Anm. 2), 134..

Abbildungsnachweise

1, 2 Giuseppe Basile: Giotto. The Arena Chapel Frescoes, London 1993.

3 Hans Belting, Dieter Blume (Hg.): Malerei und Stadtkultur in der Dantezeit. Die Argumentation der Bilder, München 1989.

4 Susanne Bosch-Abele: Kreuzigung, Berlin 2005.

5 Prometheus (Universität Bern, Institut für Kunstgeschichte).

6 Hans Belting, Christiane Kruse: Die Erfindung des Gemäldes. Das erste Jahrhundert der niederländischen Malerei, München 1994.

Utopische Wirklichkeit. Ein Versuch über das Verhältnis der „Utopie" zur „virtuellen Welt"

Michael Schmidt

Wer sich intensiv mit virtuellen Welten beschäftigt, läuft Gefahr sich zu verlieren – nicht nur im Virtuellen selbst, sondern auch bei der Bestimmung des Begriffs. Mit einer virtuellen Welt kann sehr Verschiedenes und Mannigfaltiges assoziiert werden, unter anderem ein weiterer schillernder Begriff: Die Utopie. Sind nun virtuelle Welten allesamt Utopien? Oder müsste man vielmehr umgekehrt die Utopie als eine besondere virtuelle Welt hervorheben? Dass es überhaupt einen engen Zusammenhang zwischen den beiden Begriffen gibt, scheint nicht einmal selbstverständlich: Es gibt ihn sicherlich nicht, wenn man unter einer virtuellen Welt lediglich ein mit Hilfe von Computertechnik generiertes Szenario und unter einer Utopie schlicht und einfach eine der Wirklichkeit unangemessene Wunschvorstellung versteht oder aber die Utopie als die literarische Konzeption einer für ideal befundenen Gesellschaftsform begreift und ideengeschichtlich demgemäß mit Platons „Staat" beginnen lässt. Damit das begriffliche Verhältnis zwischen den heute durchaus auch im allgemeinen Sprachgebrauch verwurzelten Ausdrücken „Utopie" und „Virtualität" untersucht werden kann, sollte erst der Versuch unternommen werden, anschaulich zu machen, wie sie verwendet werden könnten.

Ein enges und ein weites Verständnis von Utopie

„Utopie" leitet sich von „Utopia" ab, ein Wort, das von dem englischen Humanisten und Staatsmann Thomas Morus (1478–1535) geschaffen wurde, um in seinem erstmals 1516 in Löwen erschienenen Werk „Von der besten Staatsverfassung und der neuen Insel Utopia" eine fiktive Gesellschaftsform zu bezeichnen, von der er die literarische Figur des mit Amerigo Vespucci in die Neue Welt gereisten Raphael Hythlodeus berichten lässt.[1] Morus bildete das Wort aus den altgriechischen Bestandteilen „ou" für „nicht" und „topos" für „Ort" so dass man es mit „Nicht-Ort" oder „Nirgendwo" übersetzen kann. Durch die Negationsform des *alpha privativum* hätte auch das als Ausdruck gebräuchliche „Atopia" gebildet werden können, was im Allgemeinen mit „Absurdität" übersetzt wird.[2] So direkt zumindest schien diese Bezeichnung je-

1 Vgl. Thomas Morus, *Utopia*, übers. Gerhard Ritter. Nachw. Eberhard Jäckel (Stuttgart: Reclam, 2003), 17 ff.

2 Vgl. auch Thomas Schölderle, *Utopia und Utopie: Thomas Morus, die Geschichte der Utopie und die Kontroverse um ihren Begriff* (Baden-Baden: Nomos, 2011), 18.

doch nicht in Morus' Absicht zu liegen, vielmehr entschloss er sich mit dem Wort „Utopia" eine Doppeldeutigkeit bei der Aussprache hervorzurufen: denn wegen der von Morus verwendeten Schreibweise kann man durch den Klang des ersten Phonems im Englischen auch „Eutopia" verstehen, was so viel heißt wie „guter Ort".[3]

In dem „wahrhaft goldenen Büchlein" über Utopia, das nicht minder heilsam als kurzweilig zu lesen sei, wird eine Gesellschaft geschildert, die rational durchgeplant ist und sich dem allgemeinen öffentlichen Wohl verpflichtet sieht.[4] In ihr wird zwar den individuellen Interessen, der Entwicklung und Fähigkeit des Einzelnen durchaus Rechnung getragen, wobei als kleinste soziale Einheit der gemeinschaftliche patriarchale Familienverband gilt, zur Erreichung des Gemeinwohls wird jedoch auch – aus heutiger Sicht – ein staatlicher „Tugendterror" ausgeübt, der in vielen Ausformungen illiberale Züge trägt, beispielsweise wenn er die Reisefreiheit an enge Auflagen bindet.[5]

Im Gegensatz zur im Umbruch begriffenen feudalen Ordnung der früh-neuzeitlichen Gesellschaftssysteme Europas werden in Utopia politische Positionen und Gremien aus den Familienverbänden heraus per Wahlen besetzt: Es gibt in jeder Stadt einen periodisch gewählten Senat und eine Vollversammlung der Volksvertreter, welche aus vom Volk vorgeschlagenen Kandidaten einen lebenslänglich regierenden Fürsten erkürt, während noch weiter reichende Entscheidungen dem „Großen Rat" des Inselreichs vorgelegt werden.[6] Das mit den demokratischen Elementen verbundene und bemerkenswerteste Merkmal von Morus' utopischer Gesellschaft ist jedoch die Gütergemeinschaft, also das Fehlen von Privateigentum und Geld. Dementsprechend wird staatlich über die Verwendung oder den faktischen Besitz der Güter entschieden, wobei Luxusartikel, wie Perlschmuck und Edelsteine, als eigentlich nutzlos verpönt sind und bestenfalls als Spielzeug für Kinder Gebrauch finden.[7]

Besondere Wertschätzung erfährt dagegen sowohl der Ackerbau, der von jedem Utopier zeitweise ausgeführt wird, als auch die Handwerkskunst: Alle Männer als auch Frauen erwählen jeweils ein Handwerk, dem sie der allgemeinen Regelung entsprechend sechs Stunden täglich nachgehen müssen – die somit große Zahl an Berufstätigen mache diese geringe Arbeitsverpflichtung erst wirtschaftlich möglich – und verbringen den Rest des Tags je nach eigener Nei-

3 In einem dem eigentlichen Buch vorangestellten Gedicht, als dessen Urheber Morus vermutet wird, heißt es: „The ancients called me Utopia or Nowhere [...] Deseverdly ought I to be called by the name of Eutopia or Happy Land" Thomas More, The Best State of a Commonwealth and the New Island of Utopia etc., in: *The Complete Works of St. Thomas More*, Vol. 4, ed. Edward Surtz and J. H. Hexter (New Haven; London: Yale University Press, 1965), 21. Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 18. Der Titel der ersten italienischen Auflage war „Eutopia". Vgl. Gregory Claeys, *Ideale Welten: die Geschichte der Utopie*, übers. Raymond Hinrichs und Andreas Model (Darmstadt: Wiss. Buchges., 2011), 59.

4 Vgl. Morus, *Utopia*, 7, 142.

5 Vgl. Morus, *Utopia*, 65, 73 f., 79; vgl. Ulrich Arnswald, „Einführung", in: *Thomas Morus' Utopia und das Genre der Utopie in der Politischen Philosophie*, hrsg. Ulrich Arnswald und Hans-Peter Schütt (Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2010), 12.

6 Vgl. Morus, *Utopia*, 59, 62, 65 f.

7 Vgl. Morus, *Utopia*, 83 ff.

gung mit wissenschaftlichen Studien oder einer anderen nützlichen Beschäftigung, den Abend mit Sport, Spiel, Musik und Gesprächen in öffentlichen Gärten und Hallen.[8] Die Wirtschaftsverfassung habe als Ziel vor Augen: „für alle Bürger möglichst viel Zeit freizumachen von der Knechtschaft des Leibes für die freie Pflege geistiger Bedürfnisse. Denn darin, glauben sie, liege das wahre Glück des Lebens."[9] Es gibt zwar eine geistig-gesellschaftliche Elite, die ganz von der Handarbeit befreit ist, in diese jedoch könne jeder gemäß seiner Fähigkeit durch Wahl gelangen, so wie man auch durch Abwahl wieder zur Ausübung des Handwerks verpflichtet werden könne.[10]

Der Leser erfährt in den teils sehr lebhaften Ausschmückungen viel über zahlreiche weitere Details der utopischen Gesellschaft, wie das Familienleben, die Moral, Religion und Heiratsbräuche der Utopier, ihre Kriegkunst, das Rechtssystem und die Außenpolitik, die von ihnen durchaus imperialistisch betrieben wird,[11] so dass, bei all der Ironie und den humanistischen Witzen und Späßen, von welchen Morus' Erzählung durchzogen wird,[12] ein umfangreiches Panorama entsteht, in dem das fiktive soziale System und seine Funktionsweise plastisch hervortritt.

Der Schilderung Utopias vorangestellt ist, als erster Teil des Werks, der allerdings nachträglich verfasst wurde,[13] ein kritisches Gespräch zwischen der Figur des Thomas Morus mit der seines humanistischen Freundes Petrus Aegidius und Raphael Hythlodeus über die Rolle der Philosophie in der Politik und die soziale Situation im damaligen England, in dem eine hohe Armut herrschte und viele Kleinbauern durch die zunehmende Konzentration von Grundbesitz und Weidewirtschaft in den Ruin getrieben wurden. Morus zeichnet dabei als Autor ein durchaus komplexes Bild der englischen Gesellschaft, in welchem der Zusammenhang zwischen politischen, sozialen und ökonomischen Problemen – beispielsweise bei Lebensmittelpreissteigerungen oder Handelsoligopolen – deutlich aufgezeigt wird.[14] Dabei wird, über die Figur des Hythlodeus, Partei ergriffen für die Masse der Armen, die in die Kriminalität förmlich gedrängt werde, während die Edelleute „wie die Drohnen von anderer Leute Arbeit leben".[15] Man muss hier von einer gesellschaftlichen Analyse sprechen, die über ein hohes kritisches Potential verfügt und vor deren Hintergrund die Schilderung der utopischen Gesellschaft durchaus in einen realpolitischen Kontext eingebunden ist.

8 Vgl. Morus, *Utopia*, 67–70.

9 Morus, *Utopia*, 72.

10 Vgl. Morus, *Utopia*, 70 f.

11 Vgl. Morus, *Utopia*, 73 f., 115 ff.

12 Vgl. Guido Isekenmeier, „Das beste Gemeinwesen? Utopie und Ironie in Morus' *Utopia*", in: *Thomas Morus' Utopia und das Genre der Utopie in der Politischen Philosophie*, hrsg. Ulrich Arnswald und Hans-Peter Schütt (Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2010).

13 Vgl. J. H. Hexter, „The Composition of Utopia", in: *The Complete Works of St. Thomas More*, Vol. 4, ed. Edward Surtz and J. H. Hexter (New Haven; London: Yale University Press, 1965).

14 Vgl. Morus, *Utopia*, 28 ff.

15 Morus, *Utopia*, 25; vgl. Morus, *Utopia*, 24 ff.; 28–31.

Dennoch ist es schwer die „Utopia“ des Thomas Morus zu deuten; es gibt eine kaum zu überblickende Vielzahl an Interpretationsversuchen, die zu teils sehr unterschiedlichen Ergebnissen gelangen, was vor allem daran liegt, dass Morus in sein Werk mehrere Bedeutungsebenen eingewoben hat. Kaum ein Eigenname, der im Reisebericht erwähnt wird, scheint keine verborgene Bedeutung zu haben: Der Fluss der durch die Hauptstadt Utopias fließt, deren Name Amaurotum, also etwa „Dunkelstadt“, nach Morus selbst verdeutlicht, dass sie ein Phantom sei, heißt Anydrus, was nun gerade „ohne Wasser“ bedeutet, während der Fürst, genannt Ademus, sinngemäß ohne ein Volk regiert.[16] Gravierende Interpretationsprobleme wirft der Nachname des Raphael Hythlodeus auf. Man kann ihn mit „Possenreißer“ übersetzen und steht damit vor der Frage, ob die von ihm geschilderte utopische Gesellschaft eben als eine Narretei anzusehen ist oder ob Morus lediglich mit ironischem Blick auf das Unverständnis seiner Zeitgenossen für experimentelles, spielerisch-politisches Denken außerhalb der Konventionen diesen Namen wählte.[17]

Nicht unbedingt einfacher macht die Interpretation, dass sich eine weitere Deutungsebene damit eröffnet, dass man den latinisierten Namen „Morus“ nun eben auch mit „Narr“ übersetzen kann und der Humanist für seinen Hang zum Humor bekannt war; Erasmus von Rotterdam widmete Morus seine berühmte satirische Sozialkritik, das „Lob der Torheit“, dessen Titel Erasmus zufolge von Namen seines engen Freundes inspiriert wurde und 1509 während eines Aufenthalts in Morus’ Landhaus entstand.[18] Doch wie ist es zu bewerten, dass die Figur des Thomas Morus in der Rahmenhandlung des Werks die utopische Gesellschaft auch kritisiert? Wie ist zu bewerten, dass Hythlodeus Passagen anführt, die eindeutig an Morus’ persönliche Erfahrungen, beispielsweise seine Arbeit als Richter, geknüpft sind? Wie ist zu erklären, dass der katholische Märtyrer, der dafür hingerichtet wurde, dass er König Heinrich VIII. den Suprematseid verweigerte und sich damit nicht an der Loslösung von der römischen Kirche beteiligen wollte, in seiner Utopia ein heidnisches Volk als Vorbild stilisiert, das mit dem festen Grundsatz der Toleranz durch einen religiösen Pluralismus geprägt ist, ein durchaus pragmatisches Scheidungsrecht praktiziert, Geistlichen den Stand der Ehe empfiehlt und auch Frauen im Priesteramt zulässt?[19] Könnte der mit den gesellschaftlichen Fallstricken vertraute Morus geschickt versucht haben, die politisch-religiöse Diskussion der humanistisch gebildeten Eliten auf Grundlage einer Fiktion unverbindlich und zwanglos zu erweitern, oder wollte er gerade diese Ideen mit seiner ganzen humanistischen Stilkunst ad absurdum führen? Schon aus der

16 Vgl. Gerhard Ritter, „Namensregister“, zu *Utopia* von Thomas Morus, übers. Gerhard Ritter. Nachw. Eberhard Jäckel (Stuttgart: Reclam, 2003), 177; More, *Utopia*, 251.

17 Mit Klaus J. Heinisch ist allerdings auch eine alternative Übersetzung von „Hythlodeus“ möglich, nach welcher er als „Feind leerer Worte“ anzusehen wäre. Vgl. Klaus J. Heinisch, „Namens- und Sachregister“ zu *Der utopische Staat,* hrsg. Klaus J. Heinisch (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2005), 284.

18 Vgl. Erasmus von Rotterdam, *Das Lob der Torheit*, übers. und hrsg. von Anton J. Gail (Stuttgart: Reclam, 1983), 3. Mori ist das altgriechische Wort für Torheit. Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 145.

19 Vgl. Morus, Utopia, 108 f., 127–136.

Interpretation des vielschichtigen prototypischen Texts von Morus können mindestens zwei unterschiedliche Utopie-Begriffe entwickelt werden, ein eng und ein weit gefasster, mit denen man auch versuchen kann, grob die unterschiedlichen Weisen zu erfassen, auf die wir heutzutage den Ausdruck „Utopie" verwenden.

Das enge Verständnis sieht die Utopie als der politischen Philosophie zugehörig, als eine Art Gedankenexperiment oder fiktionales Modell, von dem angenommen wird, dass es zumindest Elemente enthält, die besser sind als diejenigen in aktuell etablierten oder vergangenen Gesellschaften. Die Verwirklichung des Modells muss dabei nicht unbedingt intendiert werden, die Umsetzung sollte sogar in näherer Zukunft unausführbar scheinen, allein die Möglichkeit der Verwirklichung sollte diskussionswürdig sein und angesichts der physischen und anthropologischen Rahmenbedingungen nicht völlig abwegig. Betont wird also das sozialtheoretische Potential, das eine Utopie besitzen muss: Die Schilderung der Utopie kann dabei durchaus phantastisch anmuten oder voller Ironie sein wie die in Morus' Utopia, nur ist diese Ebene derjenigen der politischen Fiktion untergeordnet oder aber verdeckt sie zumindest nicht.

Wenn man „Utopie" in diesem Sinn verwenden möchte, kann man behaupten, dass das Utopische durchaus im Zeitgeist der Frühen Neuzeit lag. Europa war im gesellschaftlichen Umbruch begriffen, was das visionäre Denken beförderte; der zentralistische Territorialstaat bildete sich heraus und erschütterte neben der agrarisch-feudalen Ordnung auch die genossenschaftliche Autonomie der bäuerlichen Gemeinschaft, der Grundstein zur bürgerlich-kapitalistischen Wirtschaftsordnung wurde gelegt und die Krise der römisch-katholischen Kirche führte zu tief greifenden Umwälzungen des geistig-religiösen Fundaments. In Deutschland beispielsweise führte diese Situation mit zu den Ereignissen des Bauernkriegsjahrs 1525, in dem revolutionäre Bestrebungen einerseits in realpolitische Manifeste mündeten, wie die Zwölf Memminger Artikel, eine Art frühe Menschenrechtserklärung, und andererseits, vor allem als der politische Machtkampf verloren war und die Umsetzung der Forderungen des „gemeinen Mannes" in naher Zukunft aussichtslos erschien, den Weg in die politische Utopie fanden wie in der Flugschrift „Von der neuen Wandlung eines christlichen Lebens", die Hans Hergot (hingerichtet 20. Mai 1527) zugeschrieben wird.[20] An Bekanntheit stehen diese Konzepte jedoch zurück hinter den anderen Klassikern des Genres, die bald nach Morus' Utopia entstanden, wie Tommaso Campanellas Sonnenstadt (ital. „La città del Sole") von 1602 (veröffentlicht 1623), einem fiktiven Stadtstaat, der mit Morus' Utopia gemein hat, dass Privateigentum zugunsten der Gütergemeinschaft abgeschafft ist. Die Utopie des Dominikaner-Mönchs Campanella (1568–1639), der als Mitanführer eines gescheiterten politischen Aufstands im Königreich Neapel

20 Vgl. Hans Hergot, „Von der neuen Wandlung", in: *Dokumente aus dem deutschen Bauernkrieg. Beschwerden, Programme, theoretische Schriften*, hrsg. und eingel. Werner Lenk, (Frankfurt a.M.: Röderberg, 1983), 244–257; vgl. Werner Lenk, „Erläuterungen" in: *Dokumente aus dem deutschen Bauernkrieg. Beschwerden, Programme, theoretische Schriften*, hrsg. und eingel. Werner Lenk, (Frankfurt a.M.: Röderberg, 1983), 303–306; vgl. Peter Blickle, *Die Revolution von 1525* (München: Oldenbourg, 2004), 223–236.

viele Jahre im Kerker verbrachte und dort auch seine Sonnenstadt schrieb, ist jedoch sehr viel hierarchischer und totalitärer aufgebaut, wobei sie an die Organisationsweise einer klösterlichen Gemeinschaft erinnert. Zu untersuchen wäre ob das Werk über die zentralistische und auf einen absoluten Herrscher, den „Sol", hin ausgerichtete Gesellschaft eine Wirkung auf die französische Monarchie unter Luis XIV. entfaltete; denn Campanella verbrachte seine letzen Jahre in Freiheit am französischen Hof unter dem Schutz Kardinal Richelieus und erstellte das Geburtshoroskop des Herrschers, der später auch „le Roi-Soleil" („Sonnenkönig") genannt werden sollte, mit der Verheißung, dass sein Paris einst als „Sonnenstadt" die Völker der Welt verbinden werde.[21]

Obwohl der Begriff der Utopie oft in der Politischen Philosophie und selbst in der Utopieforschung manchmal mit dem des Idealstaats gleichgesetzt wird,[22] womit eine Staatsform gemeint ist, von der behauptet wird, sie besitze die beste denkbare Verfasstheit, wodurch diesbezüglich jegliche Änderung als eine Verschlechterung erscheinen muss, ist es angebracht die beiden Begriffe zu unterscheiden.[23] Denn beileibe nicht alle Utopien beanspruchen eine derart absolute Stellung für sich. Als für diese Argumentation hinreichendes Gegenbeispiel kann erneut das subtile Meisterwerk von Thomas Morus gelten: Die Utopier selbst hüten sich davor ihre Gesellschaft abschließend zu einem unantastbaren Ideal zu verklären, so dankt ein jeder Gott dafür, dass er

> im glücklichsten aller Staaten zur Welt gekommen ist, und Anteil an der Religion haben darf, die, wie er hoffen darf, die meiste Wahrheit besitzt. Sollte er sich darin irren oder sollte es in beider Hinsicht etwas Besseres geben, das auch Gott besser gefällt, so bittet er, seine Güte möge es ihn erkennen lassen. Denn er sei bereit, Gott zu folgen, wohin er auch von ihm geführt werde. Sollte aber diese Staatsform die beste und seine Religion die richtigste sein, dann möge Gott ihm Beständigkeit darin verleihen und auch alle andere Menschen zu der selben Lebensweise und Gottesanschauung bekehren, falls es nicht sein unerforschlicher Wille sei, sich an dieser Mannigfaltigkeit der Religionen zu erfreuen.[24]

Die Figur des Thomas Morus geht in ihrem Urteil über diesen generellen Zweifel hinaus und schließt die Utopia mit den Worten, dass er gewiss nicht allen Einrichtungen des Inselstaats zustimmen könne, wenn er auch zugestehe, „daß es in der Verfassung der Utopier sehr vieles gibt, was ich in unseren Staaten eingeführt sehen möchte. Freilich ist das mehr Wunsch als

21 Vgl. Kurt Flasch: „Poesie – Philosophie – Politik: Tommaso Campanella", in: *Tommaso Campanella. Philosophische Gedichte*, hrsg. und übers. Thomas Flasch (Frankfurt a. M.: Klostermann, 1996), 13 ff., 47, 72; vgl. Ernst Bloch, *Das Prinzip Hoffnung*, zweiter Band, (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1979), 608.

22 Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 336, 344, 347, 349, 354, 359, 373, 374 ff., 407 ;vgl. Ulrich Dierse, „Utopie", in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Band 11, hrsg. Joachim Ritter et al., (Darmstadt: Wiss. Buchges., 2001), 510.

23 Mit einer „idealen politischen Verfasstheit", wird hier ein Zustand der „vollkommenen politischen Verfasstheit" verstanden, über den damit noch nicht gesagt ist, ob er erreichbar sein kann oder nicht. Ein „idealer Zustand" kann allerdings auch enger verstanden werden, nämlich als ein prinzipiell nur annäherungsweise erreichbarer aber anzustrebender Zustand, was hier aber die Argumentation zu sehr eingrenzen würde.

24 Morus, *Utopia*, 141 f.

Hoffnung."[25] Sicherlich – für viele Utopien wird in Anspruch genommen, sie beschrieben einen idealen Staat, und die meisten als ideal bezeichneten Gesellschaftsformen sind Utopien. Es gibt also eine große Schnittmenge zwischen den beiden Begriffen, die man als Idealstaats-Utopien bezeichnen könnte und die man immer auch im Blick haben muss, wenn man von der politischen Utopie im Allgemeinen spricht.[26]

Vor dem Hintergrund, dass nicht jeder Idealstaat eine Utopie sein muss, steht zumindest nicht zwingend fest, ob Platons Konzept eines idealen Stadtstaats, das in den Dialogen der Politeia entwickelt wird, als eine Utopie, oder gar als die erste Utopie bezeichnet werden sollte, was vielfach getan wird.[27] Es gibt tatsächlich gute Gründe dies zu tun: Platon und seine politische Theorie sind ein fester Bezugspunkt für Morus. In einem der Utopia beigefügten Gedicht wird explizit konstatiert, dass der Staat der Utopier ein Rivale von Platons Staat sei.[28] Auch in dem Werk des antiken griechischen Philosophen wird die Struktur und Funktionsweise einer fiktiven Gesellschaft beschrieben, wobei dies vor dem Hintergrund geschieht, dass sie dem Anspruch der vollkommenen Gerechtigkeit genügen solle; es handelt sich damit um ein Modell der Gerechtigkeitstheorie. Platon geht dementsprechend bei der Beschreibung der Gesellschaftsform nicht in der Detailliertheit des Thomas Morus vor, doch das Hauptmerkmal ist bei beiden Entwürfen das gleiche, nämlich der Gemeinbesitz. Bei Platon allerdings viel radikaler – nicht nur die Ressourcen und artifiziellen Güter werden gemeinsam besessen, es gibt auch eine planmäßig gestaltete Gemeinschaft der Kinder und der Sexualpartner. Allerdings, und hier tun sich Differenzen auf zu dem Entwurf von Morus und zahlreichen weiteren Utopien, gelten diese Regelungen bei Platon nur für die politische Elite der Gesellschaft, welche wiederum in drei Stände gespalten ist. Die Arbeiter und Bauern, als unterster Stand, sind nicht an der politischen Entscheidungsfindung beteiligt und stehen auch nicht im Fokus der Theorie, wobei eine gewisse Durchlässigkeit der Stände angelegt ist. Ein weiterer Punkt, der bei der Einordnung von Platons Politeia in die Klasse der Utopien beachtet werden sollte, ist, dass Platon seinen Idealstaat lediglich als ein Annäherungsparadigma betrachtet – und damit gemäß seiner Ideenlehre impliziert, dass er in einer von Menschen umgesetzten Form überhaupt nicht zu erreichen sei.[29] An dieser Stelle müsste man klären, wie genau verstanden werden kann, dass es möglich sein sollte eine Utopie prinzipiell auch umgesetzt zu denken, wenn man dies als Kriterium denn annehmen möchte; auf keinen Fall jedoch kann der Begriff der Utopie auf die Form des platoni-

25 Morus, *Utopia*,148. Vgl. auch Schölderle, *Utopia und Utopie*, 154–158.

26 Vgl. auch Schölderle, *Utopia und Utopie*, 454 ff.

27 Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 171.

28 „I [Utopia] am a rival of Plato's republic, perhaps even a victor over it." More, *Utopia*, 21.

29 Vgl. Platon, Der Staat, übers. Friedrich Schleiermacher, in: *Platon. Werke in acht Bänden: Griechisch und Deutsch*, Band 4, hrsg. Gunther Eigler (Darmstadt, Wiss. Buchges., 2011), 592b; vgl. Richard Saage, *Politische Utopien der Neuzeit* (Darmstadt, Wiss. Buchges., 1991), 71–74. Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 171–175.

schen Idealstaats reduziert werden, was allerdings vielfach getan wird und durchaus eine ideengeschichtliche Tradition hat.[30]

Häufig wird auch die Sehnsucht nach einem so genannten „goldenen Zeitalter", die auch bei Platon anklingt, also die Rückbesinnung auf eine frühe Phase der menschlichen Gesellschaft, zu einer utopischen Regung gezählt, der Mythos vom Garten Eden als frühe Form der Sozialutopie gedeutet. Dieser Form der Idealisierung oder Zivilisationskritik, fehlt bei aller möglichen Berechtigung und Inspirationskraft allerdings das progressive Element der Utopie: Die Utopia Morus' als auch viele andere Utopien versuchen eine Gesellschaftsform zu beschreiben, die in ihrer Weise noch nie umgesetzt wurde; sie sind damit deutlich in die Zukunft gerichtet und nicht in die Vergangenheit wie das bloße Idealbild vom edlen Wilden und seiner noch unverdorbenen, ja paradiesisch verklärten Gemeinschaft.[31] Dadurch, dass auch Gesellschafts- und Gemeinschaftskonzepte des Vergangenen und das Gegenwärtige konservativ oder nostalgisch idealisiert werden können, ist ein weiterer Grund gegeben, den Begriff der mit Fortschritt verbundenen Utopie von dem des eigentlich statischen und unbeweglichen Idealstaats oder der idealen Gemeinschaft zu trennen. Der Blick in die Zukunft, auf den Forschritt, der Utopien durch ihren innovativen Charakter eigen ist, tritt in der weiteren Geschichte der utopischen Entwürfe sogar noch stärker hervor. Etwa bei der Befürwortung der zivilisatorischen Errungenschaften und der Wissenschaft in dem Werk „Neu-Atlantis" des Philosophen und Staatsmanns Francis Bacon (1561–1626), in dem die Verwendung eines modernen experimentell-naturwissenschaftlichen Paradigmas grundlegendes Merkmal der fiktiven fortschrittlichen Gesellschaft ist. Zur Zeit des Autors war das, was heute in der zu einem großen Teil technisierten Welt vielfach zu einer Selbstverständlichkeit zählt, noch unerreichbar.

In den folgenden Jahrhunderten, in denen die absolutistische Herrschaftsweise das öffentliche Leben in Europa bestimmte, wandten sich mehr und mehr freiheitliche Utopien, die oft mit der Programmatik der Aufklärung verbunden waren, gegen die etablierte Hierarchie. Ein wichtiger Schritt zu dieser Zeit war die Verschiebung des utopischen Horizonts – war der utopische Staat bisher meist im Zusammenhang mit der Schilderung eines weit entfernten Lands oder einer entlegenen Insel beschrieben worden, so verlegt Louis-Sébastien Mercier (1740–1814) das Geschehen ins Paris des Jahres 2440, also ganz explizit in die Zukunft der französischen Gesellschaft, was die politische Ambition der Utopie verdeutlicht. Denn „Mercier lässt seinen utopischen Staat aus dem Ancien Régime selbst hervorgehen."[32] Es ist durchaus möglich auch die gegen die kriegerische Außenpolitik gerichtete und von kosmopolitischer Weitsicht geprägte Schrift Immanuel Kants „Zum ewigen Frieden" (erste Auflage 1795), in der die Konturen des

30 Vgl. Saage, *Politische Utopien der Neuzeit*, 75 f.

31 Vgl. auch Saage, *Politische Utopien der Neuzeit*, 3; vgl. auch Schölderle, *Utopia und Utopie*, 168 ff.

32 Waschkuhn, *Politische Utopien*, 99.

Völkerbunds von 1920 bereits erkennbar sind, zu den „realistischen“ Utopien der Aufklärung zu zählen.[33]

Man kann beobachten wie die jeweils herrschenden Umstände und Missstände der verschiedenen Epochen den Charakter der aus ihnen entstandenen Utopien prägten und damit die Vielfalt der utopischen Form erweiterten; so trat mit der so genannten Industriellen Revolution und ihren Folgeerscheinungen erneut ein Wandel der Sozialutopie ein. Dem Elend, das durch die jegliche Mäßigung vermissende Ausbeutung der Arbeiter entstand, wurden völlig andersartige Konzepte des industriellen Wirtschaftens und des gemeinschaftlichen Miteinanders entgegengestellt – von der Weltförderation hoch autarker kleinteiliger Wirtschafts- und Sozialgemeinschaften mit jeweils höchstens eintausend Mitgliedern wie bei Robert Owen (1771–1858) bis hin zum behördlich gelenkten zentralistischen Planstaat wie bei Etienne Cabet (1788–1856).[34] Spezifisch für diese Phase der Entwicklung des utopischen Denkens war, dass versucht wurde das Gedankenexperiment in ein Realexperiment zu transformieren, womit man sich stark von der spielerischen Leichtigkeit eines Thomas Morus entfernte.[35] So wurden, vorzugsweise in Amerika, zahlreiche Kommunen nach den in den utopischen Konzepten beschriebenen Vorbildern gegründet; dass die Mehrzahl dieser Experimente rasch scheiterte, wird angesichts der Rahmenbedingungen nicht überraschen. Man sollte die jeweils zugrunde liegenden Konzepte dieser interessanten Sozialexperimente trotz des Versuchs ihrer konkreten Umsetzung zu den Utopien zählen, denn selbst wenn einzelnen utopischen Kommunen der erwünschte Erfolg beschieden gewesen wäre, die angestrebte Transformation der gesamten Bezugsgesellschaft musste ihren Anhängern in naher Zukunft weiterhin unerreichbar scheinen.

Viele der utopischen Konzepte des 19. Jahrhunderts werden zum so genannten Frühsozialismus gezählt – die Kommunistische Bewegung, ausgehend von Marx und Engels, wollte sich nun aber eben von dieser Form des Sozialismus gerade deswegen distanzieren, weil er wortwörtlich als „utopisch“ verstanden wurde, im Gegensatz zum Kommunismus, der wissenschaftlich begründet sei.[36] Eine derartig negativ besetzte Verwendung des Ausdrucks „Utopie“ kann schon weitaus früher belegt werden – sie hat eine lange Tradition – auch und vor allem im intellektuellen Diskurs. Allgemein wird der Begriff in Beziehung zu phantasierten Glücksländern, zum Beispiel dem Schlaraffenland, gesetzt, doch schon um die Mitte des 16. Jahrhunderts setzt auch die dezidiert realpolitisch-kritische Verwendung des Ausdrucks ein, so in Frankreich und England, wo beispielsweise Oliver Cromwells Commonwealth als utopisches Unterfan-

33 Vgl. auch Frank E. Manuel and Fritzie P. Manuel, *Utopian thought in the Western world* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1979), 519–531.

34 Vgl. Waschkuhn, *Politische Utopien*, 104 f., 114 ff.

35 Es gab allerdings auch früher schon gemeinschaftliche Versuche der direkten Umsetzung von radikalen sozialvisionären Konzepten, religiös fundiert etwa bei den Wiedertäufern.

36 Vgl. Dierse, „Utopie“, 518 f.

gen verurteilt wird. Mit Francis Bacon ist selbst der Autor von Neu-Atlantis der Auffassung, dass die Idee den Wucher abzuschaffen nach Utopia gehöre; so oder in ähnlicher Weise verwenden sehr viele Denker den Ausdruck: unter anderem John Milton, Gottfried Wilhelm Leibniz, Jonathan Swift, Bernard Mandeville und Denis Diderot. Immanuel Kant bildet mit einer positiv besetzten Verwendungsweise in seinem Streit der Fakultäten eher eine Ausnahme.[37] Bezeichnend ist, dass auch viele Protagonisten des so genannten utopischen Sozialismus den Ausdruck „Utopie" benutzen, um andere Gesellschaftskonzeptionen als unzureichend fundiert zu klassifizieren, so etwa Robert Owen im Bezug auf das Werk Charles Fouriers oder Pierre-Joseph Proudhon im Bezug auf das Etienne Cabets.[38] Wenn man also mit der Aussage, dass etwas „utopisch" sei, meint, dass es „unrealistisch" oder „unmachbar" – schlicht eine Träumerei – sei, dann kann dieses Verständnis des Worts, das in dieser Form wiederum auf viele Konzepte und Visionen außerhalb des politischen Denkens angewandt werden kann, wohl von der engen politisch-theoretischen Fassung des Begriffs abgeleitet werden. Es ist ein Verständnis, das sich so sowohl in den heutigen deutschen und englischen Wörterbüchern wieder findet als auch in den zeitgenössischen Debatten der politischen Philosophie.[39] Der Vorwurf, der im Allgemeinen mit einer derartigen Verwendung des Worts verbunden ist, bezieht sich dann darauf, dass der Anspruch des Utopisten, ein an der Wirklichkeit gemessen prinzipiell umsetzbares Modell entworfen zu haben, schlicht und einfach verfehlt wurde. Wobei als versteckte Aussage hinter diesem Vorwurf dann steht, dass die Mehrzahl aller Sozialutopien tatsächlich auf „unrealistischen" Annahmen fußten, beispielsweise dass oft eine nicht den Tatsachen entsprechende friedliche und kooperative Natur des Menschen vorausgesetzt sei. Wenn man diese abgeleitete Redeweise verwenden möchte, was selbstverständlich möglich ist, wäre es interessant zu klären, ob die implizite Aussage eigentlich zutrifft und ob die als „unrealistisch" verstandenen Werke eben als intendierte Sozialutopien einzuordnen sind oder eher in den Bereich der Belletristik und des weiten Begriffs der Utopie fallen, bei dem der Vorwurf, sich nicht an den Gegebenheiten der Wirklichkeit orientiert zu haben, nicht unbedingt sinnvoll erscheint.

Die Entwicklung eines weit gefassten Begriffs der Utopie kann von einer anderen Interpretation von Morus' Werk ausgehen, nämlich dass dieses nicht ernsthaft eine politisch intendierte Fiktion darstellt, sondern die politischen Elemente als Teil einer ironisch-satirischen Erzählung zu sehen seien, dass die Utopia also als humanistisches Kunstwerk verstanden werden sollte. Die Hierarchie der Ebenen des Werks wird also umgekehrt, die Fiktion des Politischen dient als Folie für den geistreichen Witz, nach dem sich die Gemeinschaft der europäischen Gelehrten sehnte. Es ist ohne das heute mannigfach zugängliche Hintergrundwissen keine Selbstverständlichkeit, die Doppeldeutigkeiten und Anspielungen in der Utopia zu verstehen, vielmehr zeug-

37 Vgl. Dierse, „Utopie", 510–513.

38 Vgl. Dierse, „Utopie", 516 f.

39 Beispielsweise wenn Thomas Nagel in „Gleichheit und Parteilichkeit" über das „Utopismusproblem" schreibt.

te eine Entschlüsselung dieser Elemente des Werks von herausragender Bildung, welche nur ein kleiner Teil der abendländischen Gelehrten besaß und mit dem sie sich von weniger belesenen Mitgliedern ihrer Zunft absetzen konnten.

Ein herausragendes Beispiel hierfür ist der Brief des Elsässer Humanisten Beatus Rhenanus an seinen ebenso gelehrten Freund Willibald Pirckheimer, seines Zeichens Mitglied des Nürnberger Rats und Berater Kaiser Maximilians. Rhenanus schildert in dem Brief, wie ihm, als er Morus' Werk bei einer Zusammenkunft lobte, entgegnet worden sei, dass dieser kein solches Lob verdiene, da er nur, gleich einem Sekretär, wiedergebe, was ein gewisser Hythlodeus berichtet habe. Einige der Anwesenden hätten diese Auffassung als sehr schlüssig angesehen und daraufhin beigepflichtet. Und dabei, so Rhenanus in einem griechischen Anhang an den bis dahin lateinischen Text, habe es sich nicht um „gewöhnliche Männer" gehandelt, sondern um weithin respektierte und Theologen – rhetorisch fragt er, ob Pirckheimer diesen eleganten Streich Morus' nicht auch begrüße.[40] Selbst wenn man mit der in diesem Kontext gebotenen Vorsicht an diesen Brief herantritt und sowohl erwägt, dass es sich bei der Schilderung um eine weitere Fiktion handeln könnte als auch dass Rhenanus seinerseits einen Scherz seines Gegenübers nicht durchschaut haben könnte, muss auffallen, dass der Fokus bei Morus' Utopia für seine humanistischen Zeitgenossen nicht unbedingt auf der politischen Theorie ruhen muss.

Wenn man vor diesem Hintergrund geneigt sein sollte, Utopien in erster Linie als Kunstwerk oder gar als Unterhaltungsmittel zu begreifen, dann wird es möglich sehr viel mehr unter diesen Begriff fallen zu lassen – beispielsweise Savinien Cyrano de Bergeracs Bericht von der Reise zum bewohnten Mond in „L'autre monde ou les états et empires de la lune" (1657),[41] Jonathan Swifts oft als Kinderbuch adaptierte politische Satire „Gulliver's Travels" (1726)[42] oder aber Fritz Langs Stummfilm „Metropolis" (1927), den Thriller „Westworld" (1973), der in einem Vergnügungspark mit Robotern spielt, sowie die Fernsehserien und Filme um das „Raumschiff Enterprise" (ab 1966).[43] Science-Fiction wird in diesem Sinne auch als eine Unterart der Utopie verstanden.[44] Dann allerdings stellt sich die Frage, was beispielsweise das „Star Wars"-Universum eigentlich noch mit der bitterernsten Staatskonzeption des Tommaso Campanella verbindet.

40 Vgl. More, *Utopia*, 253.

41 Vgl. Hans-Günther Funke, „Aspekte und Probleme der neueren Utopiediskussion in der französichen Literaturwissenschaft", in: *Utopieforschung: Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie*, Band 1, hrsg. Wilhelm Voßkamp (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1985), 213.

42 Vgl. Hans Ulrich Seeber und Walter Bachem, „Aspekte und Probleme der neueren Utopiediskussion in der Anglistik", in: *Utopieforschung: Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie*, Band 1, hrsg. Wilhelm Voßkamp (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1985) 166 f.

43 Vgl. Gregory Claeys, *Ideale Welten*, 191 ff.

44 Vgl. Gregory Claeys, *Ideale Welten*, 163.

Durch die ungeheure Vielfalt von Dingen, die unter weiter gefasste Begriffe der Utopie zu fallen scheinen, ergibt sich eine gewisse Unübersichtlichkeit, die sich bisweilen zu einem Zweifel an einer klaren Definitionsmöglichkeit des Begriffs „Utopie" innerhalb der Utopieforschung ausgeweitet hat – der Ausdruck läuft Gefahr beliebig gebraucht zu werden, nicht alles kann eine Utopie sein, so die Klage.[45] Hier soll nun deswegen als Kontrast zu dem bereits möglichst eng gefassten Begriff der Utopie der zweite möglichst weit gefasst werden, so dass beliebige Abstufungen zwischen den beiden Endpunkten begründet denkbar sind und nahezu alle der unterschiedlichen Definitionsansätze, die wiederum selbst durchaus mit guten Gründen vertreten werden können, relativ zueinander verortbar sind.

Wenn also das Eu-topische Element als Kriterium der Utopie entfällt und es nicht mehr in der Hauptsache darum geht, ob ein bestimmter utopischer Zustand auch (politisch) gut ist, dann könnte man vertreten, dass allein kennzeichnend sei, dass dieser Zustand imaginiert wird. Übrig bleibt das Ou-Topische Element, das Denken einer kontrafaktischen Zustands. Ohne Denken, das über das hinausgeht, was gerade aktual der Fall ist, wäre menschliches Leben in der Form, wie wir es kennen unvorstellbar. Es allein macht Planung, Vorausschau, Handeln und Moral erst möglich. Gerade auch das als wissenschaftlich klassifizierte und verantwortungsvolle Handeln zählt nach Hans-Peter Schütt hierzu:

> Bekanntlich läßt sich der Unterschied zwischen beliebigen Generalisierungen und solchen, die einen gesetzmäßigen Zusammenhang zwischen natürlichen Phänomen erfassen, nicht anders explizieren als durch den Rückgriff auf sogenannte kontrafaktische Konditionalsätze. [...] Plakativ kann man sagen: Ohne kontrafaktisches Räsonnieren sind wissenschaftsgestützte Eingriffe in unsere Umgebung gar nicht zu haben. Der Verzicht auf kontrafaktische Erwägungen und damit — in einem gewissen Sinn — der Verzicht auf Utopien ist genau das, was den Hasardeur auszeichnet.[46]

Man kann sich nun, neben der Betrachtung der aktualen Welt, beziehungsweise von dem, was man als Wirklichkeit konstruiert, aber auch Welten vorstellen, die nicht nur potentiell in der aktualen Welt angelegt sind oder aus ihr entstehen könnten sondern in denen völlig andere „Naturgesetze" gelten und die insgesamt aus völlig anderen Komponenten bestehen. Dies ist eine Vorraussetzung für viele der in der Philosophie so beliebten Gedankenexperimente. Einzige Bedingung für die Konstruktion dieser auf Vorstellung beruhenden Welten ist, dass man sie widerspruchsfrei denken können muss. In der Philosophie spricht man hierbei auch von „möglichen Welten", wobei es eine Kontroverse um deren ontologischen Status gibt, also darüber in welcher Weise die „möglichen Welten" denn existieren – ob sie im eigentlichen Sinne „real" sind oder nur in einem „literarischen". Die Utopie, in diesem äußerst weiten Sinn, wäre also begrenzt allein durch die auf dem Widerspruchsverbot aufbauende Logik, für die sie gleichsam

45 Vgl. Schölderle, *Utopia und Utopie*, 15 ff.

46 Hans-Peter Schütt, „Utopie – immer und überall", in: *Thomas Morus' Utopia und das Genre der Utopie in der Politischen Philosophie*, hrsg. Ulrich Arnswald, und Hans-Peter Schütt (Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2010), 306 f.

eine Basis darstellen kann – nämlich für die Modallogik, in der es darum geht zu formalisieren, welche Aussagen notwendig, unmöglich oder eben möglich, beziehungsweise kontingent sind. „Notwendig" wäre, was in allen möglichen Welten der Fall ist, „unmöglich" wäre, was in keiner der Fall ist und möglich, was in mindestens einer möglichen Welt wahr wäre.[47] Die Gesamtheit aller Utopien, in einer möglichst weiten Fassung, wäre demnach also die Gesamtheit aller möglichen Welten abzüglich der tatsächlich existierenden Welt, beziehungsweise dem, was man dafür hält.

Als Stufen zwischen der Utopie im engen Sinn – also als Sozialutopie im Rahmen der politischen Philosophie – und der hier skizzierten möglichst weit gefassten Deutung des Begriffs lassen sich folgende weitere Definitionsansätze beispielhaft ausmachen: Inbegriffen wäre die Redeweise von der Utopie als dem Ideal und dem Utopischen als dem Idealen, beispielsweise idealen Objekten der Mathematik wie der Kugel. Man könnte die Utopie als eine mögliche Welt begreifen, die außerdem als moralisch wünschenswert angesehen wird, womit die ursprüngliche Doppeldeutigkeit wieder aufgegriffen würde. Eine andere noch recht weite Auffassung könnte darin bestehen, Utopien als fiktive Welten anzusehen, von denen verlangt wird, dass sie in Übereinstimmung mit dem stehen, was wir gewillt sind als naturwissenschaftlich fundierte Naturgesetze zu akzeptieren. Hiervon ausgehend, könnte man die Fassung des Begriffs dadurch einengen, dass man festlegt, eine Utopie befasse sich mit der Darstellung einer Kultur in einer solchen Welt, oder noch weiter eingegrenzt, sie befasse sich mit Staatsformen in diesen Welten, egal ob diese nun (moralisch) wünschenswert seien oder fürchtenswert – es gibt gerade im 20. Jahrhundert bekannte Werke, wie „1984" von George Orwell oder „Brave New World" von Aldous Huxley, für die letzteres gilt und für die in Anlehnung an den Begriff der Utopie der Begriff der Dystopie („schlechter Ort") entwickelt wurde.

Was ist eigentlich Virtualität?

Angesichts dessen, dass der Ausdruck „Utopie" zwar im allgemeinen Sprachgebrauch verwandt wird, aber dennoch kein alltäglicher ist, ist es vielleicht zu verkraften, dass er ambivalent verwendet wird. Schwerer wiegt Unklarheit bei dem Begriff der Virtualität, der uns heute doch beinahe täglich in verschiedensten Kontexten begegnet. Der Begriff lässt sich vom lateinischen „virtus" ableiten, was „Wirkkraft" oder „der Kraft nach" bedeutet. Als von „vir" dem „Mann" kommend wurde mit virtus die männliche Tatkraft oder auch generell Tugend konnotiert. Der Ausdruck „virtuell" lässt sich allerdings noch nicht in der antiken Philosophie finden, jedoch findet er in Form von „virtualis" dann bereits Anwendung in der mittelalterlichen Scholastik

47 Vgl. Holm Tetens, *Philosophisches Argumentieren: eine Einführung* (München: Beck, 2010), 96–100, 106–110.

und taucht dort im Gegensatz zu „förmlich“ „essentiell“ „materiell“ und „aktual“ auf.[48] Er wird dort allerdings auch im Sinne von „implizit“ benutzt: Die Ursache trägt in diesem Sinne virtuell den Effekt in sich. Im Zusammenhang mit der logischen Terminologie kann man sagen, dass bei einem gültigen deduktiven Schluss, die Prämissen die Konklusion virtuell enthalten, allerdings enthält umgekehrt nicht zwingend die Konklusion virtuell die Prämissen, genauso wenig wie der Rückschluss bei Ursache-Wirkungszusammenhängen gilt. Der Begriff des Virtuellen korreliert in dem Sinn also mit dem Begriff des Hinreichenden. In der Frühen Neuzeit wird der Ausdruck „Virtualdistinktion“ („distinctio virtualis“) dann verwendet, um die Analyse eines Objekts zu kennzeichnen, das eigentlich nicht weiter in einzelne Dinge aufgeteilt werden kann. Man tut so, „als ob“ man diese Trennung dennoch vornehmen könne, beispielsweise bei der Analyse von „Gott“. In diesem Sinne haben wir es also mit einer funktionalen Fiktion zu tun, deren Ausdehnung auf weitere Anwendungsgebiete allerdings äußerst kritisch gesehen wird, da es auf diese Weise möglich sei, das für jegliche Argumentation grundlegende Widerspruchsverbot auszuhebeln.[49] Nach der Definition des Philosophen, Mathematikers und Klerikers José Caramuel y Lobkowitz (1606–1682) ist ein virtuell Seiendes etwas, „was in Wirklichkeit nicht so beschaffen ist, wie es bezeichnet wird, was sich aber gleichwohl unter Rationalitätsgesichtspunkten so verhält, als wäre es so beschaffen.“[50]

Von dieser Definition ausgehend wäre es durchaus machbar, eine Brücke zur möglichen Verwendung des Ausdrucks in einer modernen Form zu schlagen. Folgt man ihr, dann fällt darunter beispielsweise die Verwendung, wie sie in der informationstechnische Rede von „virtuellen Maschinen“ zu erkennen ist. Damit sind Programme gemeint, die sich gegenüber weiteren Programmen genau so verhalten, als wären sie eine Maschine, beziehungsweise der Computer und seine Ressourcen, auf den diese Programme zugreifen möchten. Es ist für die nachgeschalteten Programme also tatsächlich so, „als ob“ sie direkt auf eine Maschine mit physischen Schaltungen zugreifen könnten, obwohl es sich bei dem „Computer“ in Wirklichkeit um ein Metaprogramm handelt, das über Algorithmen die notwendigen physischen Schaltungen der Maschine nachbildet und das seinerseits dann natürlich selbst physisch gespeichert ist und auf eine Maschine mit physischen Schaltungen zugreifen muss. Mit solchen „virtuellen Maschinen“ ist es dann möglich, einen Computer so zu verwenden, als würden beliebig viele Computer zur Verfügung stehen, begrenzt alleine durch die physische Leistungsfähigkeit des Computers. In der modernen Informationstechnik spielt all dies eine durchaus bedeutende Rolle, durch „virtuelle Maschinen“ wird nämlich die Abhängigkeit von der Konfiguration der tatsächlich vorhandenen physischen Ressourcen weiter reduziert, so dass in modernen Rechenzentren ein gro-

48 Vgl. Sven K. Knebel, „Virtualität“, in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Band 11, hrsg. Joachim Ritter et al., (Darmstadt: Wiss. Buchges., 2001), 1062.

49 Vgl. Knebel, „Virtualität“, 1062 ff.

50 Zit. nach Knebel, „Virtualität“, 1064.

ßer Teil der Arbeit über „virtuelle Maschinen" läuft. Ganz ähnlich verhält es sich wenn man von einem „virtuellen Arbeitsspeicher" spricht, durch den es möglich ist eine Vielzahl von Programmen konfliktfrei auf den Speicher zugreifen zu lassen, da es für sie durch den „virtuellen Arbeitsspeicher" so ist, als ob sie auf den gesamten Speicher zugreifen könnten, sie in Wirklichkeit jedoch nur auf einen Teil dieses Speichers Zugriff haben.[51] Häufig begegnet einem die Zuschreibung der Eigenschaft im Zusammenhang mit Internetangeboten. Dort finden beispielsweise „virtuelle Foren" oder „virtuelles Geld" Verwendung, allerdings macht es gemäß der hier verwendeten Definition keinen Sinn von beispielsweise „virtueller Politik", „virtueller Wirtschaft" oder „virtuellen Teams" zu sprechen, wenn damit nur gemeint ist, dass eine bestimmte Form der Wirtschaft, Politik oder Teamarbeit auf der intensiven Nutzung neuer Medien aufbaut. Ein weiteres Problem besteht darin, dass beispielsweise bei den Ausdrücken „virtuelles Geld" und „virtuelle Wirtschaft" mehrere Bedeutungsmöglichkeiten vorhanden sind, so könnte man den ja tatsächlichen Handel mit nicht existierenden Devisen oder Gütern berechtigter Weise auch als virtuell bezeichnen. Gerade in den Wissenschaften findet die Bezeichnung in vielen Bereichen Verwendung, so spricht man beispielsweise in der Physik von „virtuellen Teilchen" oder in der Mathematik von „virtuellen Klassen". Es wäre beispielsweise auch denkbar, allerdings erst im Nachhinein, bei der erfolgreichen Verabreichung von Placebos von einer „virtuellen Medikation" zu sprechen.

Die Wirklichkeit virtueller Welten

Was ein virtuelles Objekt in unserer wirklichen Welt sein soll ist noch recht einfach zu begreifen. Wenn man Virtualität auf die beschriebene Weise verstehen will, dann ist allerdings nicht offensichtlich, was man denn unter einer „virtuellen Welt" verstehen kann. Gemäß der Definition wäre es eine Welt, die zwar nicht in der beschriebenen Form existiert, bei der es aber so ist, als ob sie existieren würde – und eine solche Redeweise, bezogen auf eine ganze Welt und nicht nur ein Objekt in einer Welt, scheint erst einmal weiter erläuterungsbedürftig. Eine virtuelle Welt wäre auf jeden Fall eine fiktive Welt (sie gehört zu der Menge der möglichen Welten) die durch bestimmte Regeln konstituiert wäre, also beispielsweise durch Ursache-Wirkungszusammenhänge, die ihrerseits in der Wirklichkeit simuliert wären. Doch auch der Ausdruck „Simulation" ist in diesem Zusammenhang erläuterungsbedürftig, in welcher Form also existieren die Ursache-Wirkungszusammenhänge einer bestimmten virtuellen Welt? Man kann versuchen dies auf unterschiedliche Weisen beantworten.

---

51 Vgl. James E. Smith and Ravi Nair, *Virtual machines: versatile platforms for systems and processes* (Amsterdam; Boston: Morgan Kaufmann Publishers, 2005), 1–24.

Erstens könnte man sagen, es sei so, als ob die Ursache-Wirkungszusammenhänge existierten, wenn sich ein Mensch in die virtuelle Welt begibt, in sie eintaucht und als eine künstlich geschaffene Wirklichkeit wahrnimmt; sie vielleicht sogar mit allen seinen Sinnen wahrnimmt und mit ihr interagiert. Es ist genau das gemeint, wenn man davon spricht, dass durch audiovisuelle computergestützte Simulationstechnologien „virtuelle Realitäten" erschaffen werden.[52] Die computergenerierten Szenarien simulieren durch ihren Aufbau sinnlich wahrnehmbare kausale Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge, die jedoch nicht in dieser Form tatsächlich gegeben sind, sondern in dem Beispiel der rechnergestützten Simulation sich auf programmierte Verschaltung elektrischer Ströme und entsprechende Ein- und Ausgabegeräte zurückführen lassen. Für einen Menschen, der sich auf diese „virtuelle Realität" einlässt, ist es nun aber tatsächlich so, als ob diese virtuelle Welt mitsamt ihren Regeln existieren würde. Wenn beispielsweise ein Stein in der virtuellen Realität zu Boden fällt, dann ist es so, „als ob" in ihr auch die Gesetze der Gravitation gelten würden. Man wird sich darüber streiten können, ob es auch ohne neue Medientechnologien möglich ist, sich derart intensiv in künstliche Welten zu versetzen, beispielsweise durch Literatur, als einer rein gedanklichen Form einer solchen virtuellen Realität.

Eine zweite Form, von der virtuellen Existenz einer Welt zu sprechen, wäre es, dies auf eine fiktive Welt zu beziehen, die eben gerade in ihrer Form als Konstrukt auf die Wirklichkeit einwirkt und dadurch wirklich existiert. Ein Beispiel hierfür können wissenschaftliche Modellwelten sein. In einigen ökonomischen Theorien werden beispielsweise Welten mit dem Modellelement des *homo oeconomicus* geschaffen, also einem Agenten, der stets in einem definierten Sinn rational im Bezug auf seine eigenen Präferenzen handelt. Wirkliche Menschen agieren nicht stets rational und es ist auch aus ökonomischer Sicht klar, dass es sich bei der modellierten Welt also nur um eine fiktive Welt handeln kann – aber um eine, die eben gerade als wissenschaftliche Fiktion einen bedeutenden Raum in der Wirklichkeit einnimmt und diese prägt, da durch sie Prognosen gewonnen und Handlungsanweisungen gegeben werden. Keine Konstruktion der Wirklichkeit, die wiederum selbst nicht diese Konstruktionen ökonomischer Theorien abbilden kann, kann die Wirklichkeit der organisierten Ökonomie und Wirtschaftspolitik erfassen. Vor diesem Hintergrund ist es allerdings nicht ganz trivial, das bloß „Virtuelle" von dem „Wirklichen" und der „Wirklichkeit" zu trennen. Zumindest im Rahmen des Konstruktivismus, der dafür argumentiert, dass die „wirkliche Welt" eben auch als Konstruktion des handelnden Menschen zu verstehen sei. „Virtuelle Welten" müssten vor diesem Hintergrund also als Konstrukte aufgefasst werden, die auf einer vorgelagerten Konstruktion der Wirklichkeit aufbauen, also als Konstruktionen zweiter Ordnung zu verstehen seien, die aber durch ihren Aufbau eine wirkliche Welt „simulieren" können und dadurch dann auch tatsächlich in der Lage sind wieder zurückzuwirken auf die als wirklich begriffene Welt. Gerade in der Möglich-

52 Vgl. A Min Tjoa, „Virtuelle Welten", in: *Virtualität und Realität: Bild und Wirklichkeit in den Naturwissenschaften*, hrsg. Kurt Komarek und Gottfried Magerl (Wien u. a.: Böhlau, 1998), 180 f., 184 ff.

keit über „virtuelle Welten" etwas, das in der bezeichneten Form eigentlich nicht existiert, dennoch eine tatsächliche Wirkung (auf die Wirklichkeit, beziehungsweise die Konstruktion erster Ordnung) entfalten zu lassen, liegt deren Funktion begründet. Die eben beschriebene zweite Redeweise über virtuelle Welten scheint mir allgemeiner zu sein und die erstgenannte durchaus einzuschließen, weshalb es mir möglich scheint vorzuschlagen, den Begriff der virtuellen Welt auf die letztgenannte Weise zu verstehen.[53]

Die politische Utopie als virtuelle Welt

Wenn man ein weites Verständnis von Utopie voraussetzt, ist es sicher sinnvoll von der virtuellen Welt als einer Art Utopie zu sprechen, denn die virtuelle Welt ist demnach ja eine mögliche Welt, für die die zusätzliche Bedingung gilt, dass sie als Konstrukt eine (Rück-)Wirkung entfaltet auf Wirklichkeit. Wie jedoch steht es nun mit der engen Fassung des Utopie-Begriffs, ist die Utopie in Form des politischen Gedankenexperiments virtuell?

Die politische Utopie kann tatsächlich eine Art „virtuelle Welt" sein – und zwar eine, die für die Weiterentwicklung der Gesellschaft förderlich ist und die vielleicht gerade dann gebraucht wird, wenn sich die Gesellschaft in einer Krise befindet, also die etablierten politischen Diskurse zu kollabieren drohen. Die positive Wirkung, die eine Utopie in liberalen Demokratien entfalten kann, liegt in ihrer Fähigkeit, Stoff für die Deliberation zu liefern. In liberalen Demokratien sind Idealstaats-Utopien also unangebracht, weil eine liberale Idealstaatstheorie ein contradictio in adiecto darstellt – wenn ein Staat ideale Formen besäße, dann könnte seine Verfassung in keinem Punkt mehr geändert werden, er wäre statisch (was natürlich nicht heißt das Grund- und Menschenrechte in einem liberalen Staat völlig verhandelbar wären, dies gilt nur für ihre Ausformung). Die Frage, was das politisch Gute, also das Rechte, ist, und wie es erreicht werden soll, darf in einer liberalen Gesellschaft nicht völlig ideal beantwortet werden, Antworten darauf müssen der Deliberation offen stehen – der deliberative Zustand ist immer unvollkommen.

Doch können diese liberalen Utopien heute – wo alles sehr komplex und hochspezialisiert ist – überhaupt noch von „normalen" Menschen entwickelt werden, die Muße hierfür haben? Müsste man vor dem Hintergrund der Spezialisierung nicht eher im akademischen Forschungsrah-

53 Die Problematik, die sich daraus ergibt, dass es möglich ist, dass eine virtuelle Welt als solche gar nicht mehr erkannt wird, also dass nicht erkannt wird, dass es sich um ein Konstrukt handelt, sondern diese Welt als Wirklichkeit (Konstruktion erster Ordnung) wahrgenommen wird, muss der Definition nach so entschieden werden: Solange eine Welt nicht als Konstruktion zweiter Ordnung erkannt wird, ist sie keine virtuelle Welt. Die Gehirne im Tank aus dem berühmten Gedankenexperiment von Hilary Putnam befinden sich nicht in einer virtuellen Welt, da sie diese nicht als solche erkennen, wenngleich sich von einem unabhängigen Standpunkt plausibel machen ließe, dass ihre Weltkonstruktion unzureichend sei.

men Utopien entwickeln, da nur hier genügend Zeit und Ressourcen vorhanden sind? Aber steht das politische Denken einer elitären Minderheit nicht eben gerade einer liberal deliberativen Gesellschaft entgegen, die wir ja mit der Utopie erst weiterentwickeln wollen, begäbe man sich mit der Professionalisierung der Utopie also in einen performativen Widerspruch? Doch was wäre die Alternative: Dass die Gesellschaft sich dahingehend wandelt, dass alle Bürgerinnen und Bürger Zeit und die intellektuelle Bildung dafür erhalten, wenn sie dies denn möchten, sich intensiv mit den politischen Grundlagen der Gesellschaft zu beschäftigen und spielerisch Utopien zu entwickeln, die dann auch ein diskursives Forum besäßen – ist dies nicht selbst schon ein, im politisch-philosophischen Sinn des Wortes, „utopischer" Gedanke?

Technotope Räume – vom Naturraum zum verbotenen Raum

Günther Oetzel

> Welche Veränderungen müssen jetzt eintreten in unsrer Anschauungsweise und in unseren Vorstellungen! Sogar die Elementarbegriffe von Zeit und Raum sind schwankend geworden. Durch die Eisenbahnen wird der Raum getötet, und es bleibt uns nur noch die Zeit übrig [...] Ich rieche schon den Duft der deutschen Linden; vor meiner Tür brandet die Nordsee.[1]

Dieses Zitat von Heinrich Heine aus dem Jahr 1843 zur Eröffnung der Eisenbahnstrecke von Rouen nach Orléans machte, wenn auch mit einiger zeitlicher Verzögerung, Karriere. Mit einer neuen Kulturgeschichte und dem damit verbundenen Perspektivwechsel eröffneten sich Möglichkeiten für kreative Neubewertungen der industriellen Moderne. Die Übernahme von Modellen aus der Anthropologie, in denen Kulturen als Sinnuniversen definiert wurden[2], beinhaltete den bis heute noch nicht konsequent zu Ende gedachten Ansatz, dass eine Kulturgeschichte der Moderne ohne deren existenziellen Faktor Technik nicht gedacht und nicht geschrieben werden kann. Die moderne Kultur ist eine primär technische Konstruktion, d.h. aber auch, dass anthropologische Konstanten der Erfahrung, wie z.B. Raum, Zeit, Nahrung, Tod etc. eine technische Überformung erfahren haben. Die zunehmende Technisierung des Raumes findet sich im Konzept des „Technotops“ von Günter Ropohl, der mit der Illusion eines natürlichen Refugiums Schluss macht.[3] Der Naturraum erweist sich als nostalgische Konstruktion der Moderne, demgegenüber die Realität eines artifiziellen Raums steht. „Die Welt, die wir bewohnen, haben wir selbst gemacht: Unser Biotop ist zum *Technotop* (Herv. im Text) geworden.“[4] Im Raum treten wir uns selbst gegenüber.

Wolfgang Schivelbusch leistete in seiner im Jahr 1977 erschienenen Studie zur Geschichte der Eisenbahnreise Pionierarbeit. In kulturgeschichtlicher Perspektive stellte er den Zusammenhang zwischen technologischem Wandel und der Veränderung von gesellschaftlichen Wahrnehmungs- und Denkstrukturen her. Bei der Suche nach der „Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert“, stieß Schivelbusch auf einen Diskurs zur „Vernichtung des Raumes“[5]. Die Erfahrungen mit der neuen Technologie Eisenbahn verdichteten sich in der kollektiven

---

1 Zit. nach Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert, 38/39.

2 Clifford Geertz: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt/M. 1983.

3 Günter Ropohl: Allgemeine Technologie. Eine Systemtheorie der Technik. Karlsruhe [3]2009.

4 Ebd., 17.

5 Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Frankfurt/M. 1977.

Redeweise von der Auflösung des Raumes. Prominente Belegstelle dieser sprachlichen Verarbeitung einer Infragestellung traditioneller Wahrnehmungsmuster wurde der oben zitierte Brief von Heinrich Heine aus dem Jahr 1843. Allerdings konnte Schivelbusch hier auf die Deutsche Geschichte von Franz Schnabel zurückgreifen, der diese Textpassage von Heine bereits im Jahr 1936 in seinem Band zur Technik und den Erfahrungswissenschaften behandelte.[6] Da Schnabel aber seiner bürgerlichen Fortschrittsideologie verhaftet blieb, fehlten ihm das Instrumentarium und die Perspektive, in Heines Äußerungen mehr zu sehen als nur einen individuellen Reflex auf die Segnungen des Fortschritts. Im Jahr 1966 fand der Brief Heines ebenso Eingang in die Quellentexte zur industriellen Revolution, die von Wilhelm Treue herausgegeben wurden und damit auch Eingang in den Kanon der technikhistorischen Forschung fanden.[7] Schivelbuschs Modell einer Industrialisierung der Raumerfahrung setzte Standards und bildet gegenwärtig einen wissenschaftlichen Konsens[8]. Nahezu gleichzeitig mit den neuen kulturgeschichtlichen Perspektiven von Schivelbusch wurden Heines technologische Raumvisionen auch von dem französischen Spezialisten einer Realanalyse der Geschwindigkeit, Paul Virilio, aufgegriffen, um das zentrale Moment der Moderne zu identifizieren.[9]

Das Ziel der folgenden Überlegungen ist es, die Modelle des Technotops und des mentalitätsgeschichtlichen Wandels der Raumwahrnehmung in eine Theorie technotoper Räume zusammenzuführen. Die Frage nach den technogenen und kulturellen Elementen dieses Wandlungsprozesses wird hierbei zunächst am Beispiel der neuartigen Verkehrsräume im Konzept der industriellen Moderne erörtert. In einem zweiten Schritt wird unter Einbezug anthropologischer Modelle die Moderne als Prozess expansiver technischer Raumaneignung interpretiert, wobei die Modelle des „Nicht-Ortes“ sowie des „verbotenen Ortes“ aktuelle Aspekte der „Technotopisierung“ aufzeigen.

Verkehrsraum als technotoper Raum

Der Ausgangspunkt des Technotops lag in der Umgestaltung der Räume der Produktion. Die Fabrik bildete das Modell eines technisch definierten Raumes. In dem Moment, in dem Einzelwerkzeuge zu Maschinensystemen transformierten, wurde Technik vom (bloßen) Bestandteil

6 Franz Schnabel: Deutsche Geschichte im neunzehnten Jahrhundert. München 1987 (unveränderter Nachdruck der Ausgabe Freiburg 1934), Bd. 3 Erfahrungswissenschaften und Technik, 389. Siehe auch: Rolf-Jürgen Gleitsmann/Günther Oetzel: Franz Schnabel, die Technik und die Geschichtswissenschaft. In: Zeitschrift für die Geschichte des Oberrheins, Bd. 151/2003, 635–653.

7 Wilhelm Treue; Herbert Pönicke; Karl-Heinz Manegold (Hg.): Quellen zur Geschichte der industriellen Revolution. Göttingen 1966.

8 Als Beleg kann der Jubiläumsband zu 150 Jahre Eisenbahn in Deutschland: Eisenbahnjahr Ausstellungsgesellschaft (Hg.): Zug der Zeit. Zeit der Züge. Berlin 1985, Bd. 1+2.

9 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 27/28.

eines Raumes zum wesensbestimmenden Moment. Karl Marx hat diesen Moment analytisch in seiner Maschinentheorie definiert[10]. Der Raum der Produktion und dessen Auswirkungen auf den Menschen als Technotopbestandteil blieben innerhalb der gesellschaftlichen Diskurse allerdings weitgehend isoliert. Fabriken waren in Rand- und Grenzräumen angesiedelt, die bewusst aus der gesellschaftlichen Realität ausgegrenzt werden konnten. Der Weg des Analytikers Marx zum Ideologen und Politiker kann dementsprechend als Lernprozess aus der gesellschaftlichen Isolierung der Produktionsräume verstanden werden.

In den öffentlichen Diskurs fand die zunehmende Technisierung erst zu dem Zeitpunkt, als Technologie sichtbar in den öffentlichen Raum eindrang. Die Eisenbahn machte ein Ignorieren unmöglich, sie durchquerte Landschaften, war sichtbar, hörbar und riechbar. Sie durchschnitt Ortschaften und Städte, sie schuf markante Orte.

Das entscheidende Merkmal der neuartigen Transporttechnologie aber war ihre Geschwindigkeit. Das Zeitalter der metabolen Geschwindigkeit, d. h. der an biologischen Grenzen orientierten Geschwindigkeit, fand sein Ende in der technogenen Geschwindigkeit eines Maschinenensembles. Dieser Durchbruch wurde als Schock erlebt, die Strukturen der traditionellen Raum- und Zeitwahrnehmung verloren ihre Gültigkeit. Schivelbusch analysierte einen dialektischen Prozess der Raumverkleinerung bzw. Raumerweiterung. Die Eisenbahn ließ die Ortspunkte zusammenfallen und stellte eine neue Dimension der Erreichbarkeit her. Gleichzeitig produzierte die neue Erreichbarkeit eine Veränderung des Bezugsraums der Menschen. Was zuvor unerreichbar schien, wurde Bestandteil der Alltagserfahrung. Die Eisenbahn reduzierte den Erfahrungsraum der Reise auf einen Anfangs- und einen Endpunkt, d. h. der Zwischenraum verschwand. Die Reise selbst verbrachte der Passagier in einem neuartigen Transitraum, der keine Bezüge mehr zu der durchquerten Umwelt aufwies. Was auf diese Weise entstand, war eine punktuelle Raumerfahrung, welche die bisher dominierende kontinuierliche aufbrach.

> Telegraph, Telephon, Radio und Fernsehen zeichnen sich schon im Abteilfenster des Zuges oder im Heckfenster des Autos ab. Was dort gegen den Horizont entschwindet, ist die erste Realität, Raum und Gegenstand der Erfahrung, zugunsten der der raschen Ortsveränderung, des Gespürs für die Dinge und Stoffe, die zu Zeichen und Anweisungen werden.[11]

Den Endpunkt dieser Entwicklung zur Diskontinuität bilden schließlich die Kinder der Autogenerationen, die ihre unmittelbare Umgebung lediglich durch die Scheibe des Familienautos, d. h. gar nicht mehr kennen. Zwischen Kindergarten, Schule, Sportverein, Musikunterricht und Mandarin liegt das Nichts der Straßenschluchten. Damit fällt auch die Adoleszenz als Prozess der konzentrischen Raumeroberung aus.[12]

10 Karl Marx: Maschinerie und große Industrie. In: Karl Marx, Friedrich Engels: Werke, Band 23, „Das Kapital", Bd. I, Vierter Abschnitt. Berlin 1968, 441–482.

11 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 24.

12 Zum Aspekt der punktuellen Raumwahrnehmung von Jugendlichen und Kindern in einem Lehrbuch der Soziologie: „Dies bedeutet,

Die neue Dimension der Transportgeschwindigkeit verhinderte die Einfügung in den Naturraum. Transport kennt im Gegensatz zur Reise keine Durchquerung von Realraum, sondern das maschinelle Ensemble setzt seinen eigenen Raum voraus. Der ideale Raum der Geschwindigkeit ist die Leere, die keinen Widerstand mehr bietet. Die neuen Schienenstränge durchschneiden die Umgebung, durchbohren Hügel und Berge. Die Eisenbahn duldete in der Anfangszeit aus technischen Gründen keine Steigungen, die 2 bis 3 % überschritten, die ideale Verbindung ist gerade, eben: „Die Einlinigkeit und Einförmigkeit begleiten die Eroberung des neuen und letzten Kontinents, des Kontinents der Geschwindigkeit."[13] Geschwindigkeit schafft Monotonie. Das logische Ziel der Geschwindigkeit ist die Anpassung der Landschaft, der Umwelt an die Anforderungen des Maschinensystems.

In letzter Konsequenz konfiguriert der Verkehrsraum eine Vorstellung von Leere, die in eine Virtualisierung des Realraums mündet. Virilio betont daher die Modellfunktion der industrialisierten Geschwindigkeit für eine Entstofflichung der Wahrnehmung. Die Eisenbahn und das Auto nahmen die Medienwelt und den Cyberspace schon lange vor Fernsehen und Internet vorweg und lösten einen Gewöhnungsprozess der Wahrnehmung aus.

Neben der Schaffung eines eigenen isolierten industriellen Verkehrsraumes stand die Verbindung dieses Raumes mit der Umgebung im Focus. Waren und Passagiere mussten in das Maschinensystem möglichst reibungslos integriert werden. Die Geschwindigkeit des industriellen Transports erforderte eine strikte Funktionalisierung der Prozessabläufe und Raumorganisation. Der Berliner Architektenverein wagte sich im Jahr 1837 an eine erste Definition eines „Bahnhofs".[14] Heraus kam allerdings nichts mehr als eine Aufzählung von Funktionsräumen.[15] Wie der industrielle Verkehrsraum der Schienennetze den Transport beschleunigte, steigerten die Bahnhöfe die Umsatzgeschwindigkeit von Waren und Passagieren. Der Bahnhof ist kein Ort der Präsenz und des Verweilens, er ist ein Durchgangsort, ein Raumportal, ein Integrations- und Übergangsort in eine industrielle Welt.

Der Bahnhof sollte Waren möglichst punktgenau an den Ort ihrer Verarbeitung oder ihres Verbrauchs und die Passagiere an ihren Zielort bringen, d. h. in die Zentren von Produktion und Konsumtion. Mit wachsendem Verkehrsaufkommen und der mit der Industrialisierung einset-

dass sich neben der Kontinuität der tradierten Raumvorstellung [...] auch eine Vorstellung von Raum zu etablieren beginnt, die Raum statt einheitlich als uneinheitlich, statt kontinuierlich als diskontinuierlich, statt starr als beweglich manifestiert" In: Martina Löw: Raumsoziologie. Frankfurt/M. 2001, 88.

13 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 24.

14 Der Begriff „Bahnhof" entstand als Ableitung aus den Posthöfen der Postkutschenlinien. Wie in formaler Hinsicht (z. B. Kutschenform der Waggons) orientierte sich auch die begriffliche Definition des Neuen an den Kriterien des Traditionellen.

15 Warteräumen für die abreisenden Passagiere, Aussteigehalle, Portal mit Türmen, Geschäfts- und Wohnräume für Beamtenpersonal, Gepäckräume, Frachtraum, Lokomotivschuppen, Wagenhäuser, Werkstätten, Lagerräume für Brenn- und Schmiermaterial. Zit nach: Barbara Neu: Saarländische Bahnhöfe des 19. Jahrhunderts. Saarbrücken 1993 (http://bahnhoefe-im-saarland.2bnew.de/, Zugriff: 21.09.2011).



Abbildung 1
Der Frankfurter Hauptbahnhof 1888 (Quelle: Bartetzko, Hoffmann, Junker, Schmidt-Linsenhoff: *Wie Frankfurt fotografiert wurde. 1850–1914.* München 1977. Wikimedia Commons)

zenden Expansion der städtischen Lebensräume kam es zu einem konfliktreichen Aufeinandertreffen unterschiedlicher Raumkonzepte. Der industrielle Verkehrsraum und der traditionelle Stadtraum überlagerten sich. Seit den 1880er Jahren setzte in den Städten ein Kampf um den Raum ein, der an einer Vielzahl von kommunalen Bahnhofskonflikten ablesbar ist.[16] Dabei handelte es sich bei dem Verkehrsraum nur um die sichtbare Variante technischer Netzwerke, die den städtischen Raum durchdrangen. Infrastrukturnetzwerke für Energie, Wasserversorgung, Abwasserentsorgung, Nahrungsmittelversorgung oder Müllentsorgung machten aus der Stadt selbst eine Maschine, die funktionieren musste. Die Technisierung des Stadtraums entsprang einer Krise der Stadt zu Beginn der Industrialisierung. Der traditionelle Lebensraum Stadt kollabierte angesichts der neuartigen Anforderungen an Arbeit, Mobilität und Wohnen. Die erfolgreiche Strategie zur Bewältigung der negativen Folgen des Fortschritts beinhaltete einen Perspektivwechsel auf das, was Stadt bedeutete. Indem die Stadt selbst als Maschine definiert wurde, lösten sich soziale Konflikte in technische Probleme funktionierender Teilsysteme.[17]

Unter diesem Aspekt ist es nicht verwunderlich, dass es im eigentlichen Sinne nicht zu einer Überlagerung von diversen Raumkonzepten als einem Nebeneinander kam, sondern zu einer Überlagerung des Stadtraums durch den technotopen Raum als dessen Verdrängung. Die Bahnhofskonflikte endeten mit der Expansion des Verkehrsraums in die zentralen Stadträume, mit einer Neuorganisation nach technologischen Kriterien.

---

16 Siehe: Günther Oetzel: Das pulsierende Herz der Stadt. Stadtraum und industrielle Mobilität. Die Karlsruher Bahnhofsfrage. Karlsruhe 2005 (Technikdiskurse. Karlsruher Studien zur Technikgeschichte, Bd. 1).

17 Der wissenschaftliche Städtebau konstituierte sich als ingenieurtechnisches Fach. Siehe: Günther Oetzel: Das pulsierende Herz der Stadt. Stadtraum und industrielle Mobilität. Die Karlsruher Bahnhofsfrage. Karlsruhe 2005 (Technikdiskurse. Karlsruher Studien zur Technikgeschichte, Bd. 1).



Abbildung 2
Titel auf der Tafel: Braubachstrasse Durchbruch nach Westen (Niedergelegt 1905). Originalbeschreibung: Nach der Niederlegung des westlichen Teiles der Altstadt und Festlegung des Fluchtlinienplanes der direkten Verbindungsstrasse vom Hauptbahnhof durch die Kronprinzenstrasse und Altstadt nach dem Ostbahnhof fielen die Häuser der Borngasse, Krug-, Neu- und Mörsergasse in rascher Folge, um die Durchführung der Braubachstrasse ihrer Verwirklichung entgegen zu führen (Quelle: Bilder aus dem alten Frankfurt am Main. Nach der Natur. Verlag von Carl Friedrich Fay, Frankfurt am Main 1896–1911. Heft 22, Tafel 262, Wikimedia Commons).

Das Automobil konnte an diesen Technisierungsprozess des Raumes anschließen und diesen noch einmal deutlich beschleunigen. Aber der „Kampf um die Straße"[18] war bei Auftauchen der neuen individuellen Mobilitätstechnologie längst zugunsten der technischen Systeme entschieden. Das Primat des Verkehrs über die sozialen Funktionen von Stadt wurde deutlich in den Stadtentwürfen der Avantgarde in den 1920er Jahren. In der Charta von Athen als dem zentralen Dokument der modernen Stadtplanung wurde im Jahr 1933 die Stadt des Maschinenzeitalters konzipiert. Dabei wurden die Auswirkungen der Dominanz des Verkehrsraumes zunächst kritisch beurteilt: „Die neuen mechanischen Geschwindigkeiten haben den Rhythmus des Stadtlebens zerstört".[19] Die Konsequenz aus dieser Analyse lautete allerdings nicht Entschleunigung, sondern Wiederherstellung der Stadt durch strikte Funktionalisierung und weitere Beschleunigung. Die Charta war Produkt des Internationalen Kongresses moderner Architektur (CIAM) und somit auch ein Kompromisspapier der Architekturavantgarde. In Reinform und am radikalsten spiegelte ein Entwurf des französischen Stararchitekten und Übervater der modernen Architektur, Le Corbusier, aus dem Jahr 1922 die Perspektiven der Maschinenstadt wider.[20] Die moderne Stadt für 3 Millionen Einwohner stellte einen radikalen Neuentwurf dar, der wie einst Baron Haussmann[21] eine fundamentale Umgestaltung des Pariser Stadtkerns beabsichtigte, d.h. konkreter gesagt: die Vernichtung der Pariser Innenstadt. Aus heutiger Sicht muten die „humanen" Visionen LeCorbusiers wie Alpträume aus einem apokalyptischen SF-Thriller an, oder produzieren zumindest Assoziationen an die sozialen Wüsten der Banlieus oder der sozialistischen Plattenbausiedlungen. Le Corbusier entwarf Wohnmaschinen[22] von enormen Ausmaßen. Wolkenkratzer von 250 Meter Höhe beherbergten 3000 bis 4000 Einwohner, die ohne eigene Küche oder Waschmaschine auf kollektive Dienste angewiesen waren. Das entscheidende Merkmal und Fanal

18 Kurt Möser: Benz, Daimler, Maybach und das System Straßenverkehr. Utopien und Realität der automobilen Gesellschaft. Mannheim 1998.

19 Tilo Hilpert (Hrsg.): Le Corbusiers Charta von Athen. Texte, Dokumente. Kritische Neuausgabe, Braunschweig 1984, 199 f.

20 Siehe: Virgilio Vercelloni: Europäische Stadtutopien. Ein historischer Atlas. München 1994, Tafel 161.

21 Siehe: Wolfgang Schivelbusch: Die Geschichte der Eisenbahnreise [...], 160–165.

22 LeCorbusier sprach im Jahr 1922 ausdrücklich von „Wohnmaschinen". Siehe: Thilo Hilpert: „Die funktionelle Stadt. Le Corbusiers Stadtvisionen – Bedingungen, Motive, Hintergründe". Braunschweig 1978, 126 ff.

markiert das absolute Zentrum der Stadtvision: ein Verkehrsterminal gigantischen Ausmaßes. Der Verkehrsraum erstreckte sich auf 6 Ebenen. Auf Hochstraßen, die in einem Raster von 200/400 Metern angelegt waren, bewegte sich der motorisierte Individualverkehr von Hindernissen ungehemmt in „Rennwagengeschwindigkeit" auf majestätischen Verkehrsschneisen. Die Trennung der verschiedenen Verkehrsformen vollzog sich auf verschiedenen geographischen Ebenen. Das Erdgeschoss blieb den Fußgängern vorbehalten. Der erste Stock gehörte dem Autoverkehr, die Untergeschosse den verschiedenen Formen des öffentlichen Massenverkehrs. Jede der gigantischen Wohnmaschinen hatte direkten Zugang zum kollektiven Nah- und Fernverkehr und zum Verkehrsraum der Individualmobilität.

In den 1960er Jahren hatte sich die Vorstellung einer funktionalen (Verkehrs-)Stadt endgültig auch in Europa durchgesetzt. Doch während Le Corbusier noch auf ein Nebeneinander der Mobilitätsformen gesetzt hatte, realisierten die Stadtplaner der Moderne und Postmoderne nur die absolute Priorität einer Form: des motorisierten Individualverkehrs. Folgerichtig endeten die 1950er Jahre mit einem vieldiskutierten Aufruf an die Stadtplaner, die Realitäten anzuerkennen und mit der automobilen Vision ernst zu machen. Das Leitbild lautete nunmehr: „Die autogerechte Stadt"[23].



Abbildung 3
Leipzig, Friedrich-Engels-Platz, Fußgängerbrücke (1970er Jahre) (Quelle: Bundesarchiv Bild 183-W0512-0316, Wikimedia Commons).

Der autogerechten Stadt wurde in den 1960er und 1970er Jahren schließlich mehr historische Bausubstanz geopfert als im Zweiten Weltkrieg zerstört wurde. Das Auto trat seine endgültige Herrschaft über den urbanen Raum an. Der Topos der autogerechten Stadt kam seit den 1980er Jahren zwar aus der Mode, seine Substanz blieb jedoch bestehen. Dass der Diskurs aus der Öffentlichkeit verschwand lag nicht an einer Ablösung der Vision, sondern an deren konsequenter und erfolgreicher Umsetzung. In den 1980er Jahren musste niemand mehr über die autogerechte Stadt diskutieren, sie war längst Realität geworden und sie ist es unbestritten bis in die Gegenwart.

Ein Aspekt dieser veränderten Raumkonzeption sei hier nur angedeutet: Raumkonzepte und gesellschaftliche Formationen bedingen sich gegenseitig. Während der urbane Raum einer liberalen Demokratie als ideale Vergesellschaftung entsprach,[24] ist der (Auto-)Verkehrsraum mit ei-

23 Hans Bernhard Reichow: Die autogerechte Stadt. Ein Weg aus dem Verkehrs-Chaos. Ravensburg 1959.

24 Jürgen Habermas: Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft. Frank-

ner Konsumgesellschaft rückgebunden, deren Systemcharakter in Konflikt mit Steuerungsansprüchen steht.

Eine Theorie technotoper Räume

Das Konzept des Technotops beinhaltet die Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Raumarten, des Biotops, d.h. des natürlichen Raums, und des Technotops, d.h. des technisch überformten Raums. Der Naturraum zeichnet sich dabei als geologisch- biologischer Raum aus, der sich nach wissenschaftlichen Kriterien formt und dessen Veränderungspotential sich als Evolution vollzieht. Der Mensch kann Bestandteil dieses Naturraumes nur solange sein, wie er sich als passives Teilsystem integriert. Sobald er über den Status einer Jäger- und Sammlergesellschaft hinausgeht, beginnt er irreversibel in seine Umwelt einzugreifen, er beginnt sie nach seinen Bedürfnissen umzugestalten.[25] Damit setzt er einen Prozess in Gang an dessen Ende die vollständige Ablösung der ersten Realität (Natur) durch eine zweite Realität (Technotop) steht. Für die Gegenwart kommt Günter Ropohl daher zu folgender Einschätzung: Der Mensch tritt sich in seiner Umwelt selbst gegenüber. Mit anderen Worten, der Mensch wird zum Menschen durch den Einsatz von Technik. Der Übergang von der Agrargesellschaft zur Industriegesellschaft ist demnach der Übergang von der Technisierung zur „totalen Technisierung".[26] Die Phasen dieser Umgestaltung unterscheiden sich durch die Geschwindigkeit und Durchsetzungstiefe, d.h. quantitativ, nicht qualitativ. Der Prozess ist demnach auch irreversibel und in der Richtung und Tendenz fixiert. Im Konzept des Technotops verbirgt sich ein klassisches Fortschrittsmodell, das zwar durch eine gewisse Unfähigkeit des gegenwärtigen Menschen gegenüber seiner eigenen Schöpfung gekennzeichnet ist, das aber durch die Rückgewinnung der Souveränität des Menschen über die Dingwelt wieder integriert werden kann. Demgegenüber schlägt das Modell der „technotopen Räume" eine qualitative und quantitative Differenzierung des Technotopbegriffes vor, sowie die Einführung einer reversiblen Komponente.

Zunächst erscheint eine Differenzierung nach Funktionen sinnvoll. Der Übergang zum Technotop vollzieht sich je nach Funktion des technogenen Raumes in unterschiedlicher Form und in unterschiedlichem Tempo. Innerhalb des gesellschaftlichen Raums werden anthropologische Konstanten vermittelt. Jede historisch- humane Gesellschaftsformation ist mit der Organisation folgender Aufgaben konfrontiert: Produktion, Mobilität, Energie, Infrastruktur, Informati-

furt/M. 1990.

25 Sieferle, Rolf Peter: Industrielle Revolution und die Umwälzung des Energiesystems. In: Theo Pirker (Hg.): Technik und industrielle Revolution. Vom Ende eines sozialwissenschaftlichen Paradigmas. Opladen 1987, 147–158, bzw. Heinrich Popitz: Epochen der Technikgeschichte. Tübingen 1989.

26 Ebd. 18.

on und Güterverbrauch. D. h. es bestehen parallel gesellschaftliche Subräume, deren Struktur jeweils erhebliche Differenzen und Ungleichzeitigkeiten aufweisen kann.

Daneben existiert ein qualitativer Umschlagspunkt innerhalb des Technotopmodells, der die These einer neuartigen, revolutionären Raumkonstruktion rechtfertigt. Dieser Umschlagspunkt kann mit dem Begriff der natürlichen Grenze definiert werden. Die natürliche Grenze bezeichnet den Bereich, bis zu dem mit Hilfe biologischer Mittel ein natürliches System ausgedehnt werden kann, ohne zu kollabieren. Wird dieser Grenzbereich überschritten, setzen Korrekturmechanismen ein, die das labile Gleichgewicht wieder herstellen. Eine Agrargesellschaft kann den Raum der Nahrungserzeugung geographisch ausweiten, mit neuen Anbaumethoden wie z. B. des Fruchtwechsels oder der Dreifelderwirtschaft erweitern, oder durch den Einsatz von Düngemitteln auf biologischer Basis ausdehnen. Dieses expandierende Nahrungsmittelangebot bildet die Grundlage einer Neuorganisation des Konsumtionsraums, die ein Wachstum der Bevölkerungszahl ermöglicht. Wird die natürliche Grenze jedoch überschritten, ist ein Zusammenbruch der Nahrungsmittelerzeugung die Folge, die Korrekturmechanismen des Hungers oder Krankheit in Gang setzt.[27] Die Bevölkerungszahl wird den Möglichkeiten angepasst. Mit dem Einsatz von Maschinensystemen und chemischer Düngung und Schädlingsbekämpfung ist die natürliche Grenze überschritten und ein neuer Wachstumspfad initiiert. Dies bedeutet, es gibt eine Technisierung, bzw. ein Technotop, innerhalb der natürlichen Grenzen und eine Technisierung außerhalb, d. h. systemsprengend. Der technotope Raum beinhaltet die Überschreitung der natürlichen Grenze. D. h. es existieren unterschiedliche technische Rationalitäten oder Techniken. Lewis Mumford definiert entsprechend zwei technologische Rationalitäten: Die Polytechnik und die Megatechnik.[28] Die Polytechnik kann dem Technotop innerhalb der natürlichen Grenzen zugeordnet werden, die Megatechnik dem technogenen Raum. Diese Grenzüberschreitung wird in den diversen Subräumen durch folgende Entwicklungen markiert:

Gesellschaftlicher Subraum	*Technotop innerhalb der natürlichen Grenze*	*Technogener Raum*
Produktion	Werkzeug	Maschinensystem
Verkehr	Metabole Geschwindigkeit	Maschinelle Geschwindigkeit
Energie	Regenerative Energien	Fossile Energieträger
Infrastruktur	Versorgungseinheiten	Netzwerke / Systeme
Information	Übermittlung	Virtualisierung in Symbolräumen
Güterverbrauch	Nutzwert	Warenwert, Massenproduktion

27 Zur Darstellung der natürlichen Grenze agrarischer Gesellschaften: Rolf-Peter Sieferle: Industrielle Revolution und die Umwälzung des Energiesystems. In: Theo Pirker (Hg.): Technik und industrielle Revolution. Vom Ende eines sozialwissenschaftlichen Paradigmas. Opladen 1987, 147–158.

28 Lewis Mumford: Mythos der Maschine. Kultur Technik und Macht. Frankfurt/M. 1986, 269–278.

Die Bezeichnung des Technotops außerhalb der natürlichen Grenzen als technogener Raum versucht, die neue qualitative Dimension der Entwicklung zu fassen. Entsprechend wird im Folgenden vorgeschlagen, für das Technotop innerhalb der natürlichen Grenz eine selbständige Begrifflichkeit einzuführen, um seine Eigenständigkeit zu betonen. Der französische Ethnologe Marc Augé führt in seiner Theorie der modernen Raumwahrnehmung[29] den Begriff des anthropologischen Ortes zur Kennzeichnung des kulturellen, d. h. human überformten, aber noch nicht in letzter Konsequenz technisierten Raums ein.[30] Der anthropologische Raum beinhaltet den geographischen, d. h. physikalischen Raum und dessen Symbolordnung im kulturellen Gesamtsystem, seine gesellschaftliche Konstruktion. Die kulturelle Aufladung gibt dem Raum Selbständigkeit und Einzigartigkeit. Der Raum wird identitätsbildend und enthält eine Relation zu individuellen und kollektiven Sinnentwürfen. Vor allem aber wird der anthropologische Raum aus der Zeitlosigkeit des Naturraums in eine Beziehung zur historischen Zeit gestellt. Der anthropologische Raum ist im Hier und Jetzt, aber er ist durch humane Interaktion zu dem geworden, was er ist. Die drei Kriterien Augés[31]: Identität, Relation und Geschichte, müssen allerdings durch das Merkmal der technischen Überformung mittels Polytechnik ergänzt werden, denn auch der anthropologische Raum ist ohne technische Eingriffe des Menschen nicht denkbar.

Die technische Rationalität der Polytechnik beinhaltet die Zielsetzung einer Einpassung des natürlichen Raums in humane Bedürfnisstrukturen, die Rationalität der Megatechnik setzt die Schaffung neuartiger Raumstrukturen voraus. Megatechnik funktioniert nur im technogenen Raum.

In der Analyse der neuen Qualität des technogenen Raums besteht in der technikgeschichtlichen, kulturgeschichtlichen und anthropologischen Perspektive ein weitgehender Konsens. Wolfgang Schivelbusch identifiziert das industrielle Raumverständnis anhand der Geschwindigkeit des maschinellen Ensembles. Paul Virilio reklamiert einen neuen „Kontinent der Geschwindigkeit", der letztendlich aus Leere besteht.[32] Schivelbusch und Virilio nähern sich dem technogenen Raum zwar anhand des Verkehrsraums der Eisenbahn bzw. des Autos, sie wenden die neue Qualität des Raums aber auch verallgemeinernd auf die Charakterisierung des gesellschaftlichen Raums an. Schivelbusch betont in seiner Definition der Industrialisierung des Raumes die Steigerung der Umlaufgeschwindigkeit von Personen und Waren als parallele Entwicklungen. Der Transitraum des Bahnhofs wird auf diese Weise in direkte Beziehung zur neu-

29 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994.

30 Marc Augé unterscheidet zwischen Orten und Raum. Im Folgenden werden diese Begriffe synonym benutzt.

31 „Für uns ist im Begriff des anthropologischen Ortes die Möglichkeit der Wege, die dort hindurchführen, der Diskurse, die dort stattfinden, und der Sprache, die ihn kennzeichnet, enthalten." Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994, 97.

32 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 26.

en Konsumform des Kaufhauses gesetzt. Die Beschleunigung des Transports und des Konsums reduzieren die Dinge, wie die Menschen, letztendlich auf ihre Warenfunktion. Nicht umsonst ist die zweite dominierende Metapher des zeitgenössischen Diskurses zur Eisenbahn neben der Vernichtung von Raum und Zeit die Vorstellung der Transformation des Reisenden zum Passagier, d.h. zum passiven Transportgut, zum „Paket". Die Quellen der realen Industrialisierung wie der Industrialisierung des Bewusstseins sind somit die physische Geschwindigkeit und der Warencharakter der Dinge.[33] Auch für Paul Virilio reduziert sich die industrielle Welt auf eine ziellose Beschleunigung mit der Konsequenz der Erzeugung eines permanenten Krisenzustands: „die Industrie (die industrielle Revolution) zeigte sich nur noch als *Fabrikation von Geschwindigkeit*" (Herv. Virilio).[34] Marc Augé schließlich fordert angesichts der „Übermoderne" eine neue Reflektion des Anderen. Ein dreifacher Beschleunigungsprozess der Zeit, des Raumes und der Individualisierung macht uns selbst zu den Anderen, die mit den Methoden der Anthropologie zu analysieren sind: „vielmehr verlangt die heutige Welt aufgrund ihres beschleunigten Wandels selbst nach dem anthropologischen Blick, das heißt: nach einem neuartigen und methodischen Nachdenken über die Kategorie der Andersheit."[35]

Die Raumtransformation infolge der Veränderung der technischen Rationalität wurde zunächst als Vernichtung des anthropologischen Raums antizipiert. Nicht nur die Zeitgenossen wie Heinrich Heine, sondern auch die seit Ende der 1970er Jahre sich entwickelnde kulturalistisch-anthropologische Perspektive wiesen erhebliche Probleme mit der Integration des technogenen Raums in die gesellschaftliche Realitätskonstruktion auf. So nimmt es nicht wunder, dass der technogene Raum als Vakuum oder Leere erscheint, als Negation all dessen, was Raum für den Menschen bedeutet. Ohne Bezug aufeinander kennzeichneten Schivelbusch, Virilio und Augé den technogenen Raum übereinstimmend als „Nicht-Ort" mit erstaunlicher Parallelität in der Definition des Sachverhalts.

Schivelbuschs Industrialisierung des Raums manifestiert sich in der Vernichtung des Raum-Zeit-Kontinuums. Was vernichtet wird, ist der Raum zwischen Aufbruch und Ankunft, zwischen Start und Ziel. Der Zwischenraum ist es allerdings, der dem Raumverständnis, den Menschen und den Gütern ihre Individualität verleiht. Ohne den Zwischenraum wird der Ort zum technogenen, austauschbaren Raum, während die Menschen und Güter zu Waren werden. „Sie verlieren ihr altes Hier und Jetzt. Dieses war bestimmt von den Zwischen-Räumen. Die Isolation, in welche die räumliche Entfernung die Orte zueinander brachte, machte deren Hier und

33 Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Frankfurt/M. 1977, 170.

34 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 26.

35 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994, 32.

Jetzt, ihre selbstbewußte und in sich ruhende Individualität aus."[36] Der Nicht-Ort konstituiert sich demnach als eigenschaftslos und kontrastlos, er wird „panoramatisch".[37]

Für Paul Virilio erscheint Moderne identisch mit einer entgrenzten und ziellosen Produktion von Geschwindigkeit. Das Abteilfenster des Zuges und die Windschutzscheibe des Autos werden zu Simulationsflächen wesensloser Räume und damit zum Prototyp der finalen Virtualisierung des Raumes in Video-/Computerspielen und Cyberspace. Daher auch die apokalyptische Metapher eines Endes der Welt in der Leere der Geschwindigkeit, d.h. in der Durchsetzung des technogenen Raums als gesellschaftlicher Realität. „Das fortschreitende Verschwinden der Realität der Körper und der Gelände in der Geschwindigkeit der Reise, die Auflösung des Ortes zugunsten des Nicht-Ortes der Fahrt"[38] markiert den Punkt, an dem die Erfahrung von Raum zur Illusion wird und damit auch jegliche Erfahrung eines Außen.

Der französische Ethnologe Marc Augé konstatiert für die Gegenwart einen radikalen Kultur- und gesellschaftlichen Realitätswandel. Die vertrauten Definitionen der anthropologischen Konstanten wie Raum, Zeit und Soziales können die Veränderungen nicht mehr erfassen. Der Wandel konfrontiert uns mit dem Fremden, d.h. mit uns selbst und der von uns geschaffenen Realität. Unsere Gegenwart und die Strukturen unserer Welt werden zum Objekt der anthropologischen Forschung. Die „Übermoderne" ist dem modernen Menschen genauso fremd wie einst die exotischen Kulturmodelle dem europäischen Blick. „Die Welt der Übermoderne hat nicht dieselben Maße wie die Welt, in der wir zu leben glauben, denn wir leben in einer Welt, die zu erkunden wir noch nicht gelernt haben. Wir müssen neu lernen, den Raum zu denken."[39] Das Hauptcharakteristikum der Übermoderne ist die Expansion eines neuen Raumes, den Augé als „Nicht-Ort" definiert. Der Nicht-Ort entsteht durch eine fundamentale Technisierung des Alltags, die sich nahezu unreflektiert als Selbstverständlichkeit vollzogen hat. Ulrich Wengenroth beschreibt diese Ebene der Unbewußtheit eindrucksvoll anhand eines „ganz normalen" Tages eines Durchschnittsbürgers.[40] Dabei wird deutlich, dass nicht nur unser räumlicher Kontext längst zu einem technologischen Universum transformiert ist, sondern auch, dass wir selbst längst zu einem integralen Bestandteil geworden sind. Damit eröffnet Wengenroth eine technikhistorische Perspektive, die eine neue Anthropologie im Sinne von Augé formuliert: „Oder haben wir an dem historischen Prozess der Technisierung vielleicht intensiver teil-

36 Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Frankfurt/M. 1977, 39.

37 Schivelbusch definiert die panoramatische Wahrnehmung folgendermaßen: „Die Tiefenschärfe der vorindustriellen Wahrnehmung geht hier ganz wörtlich verloren, indem durch die Geschwindigkeit die nahegelegenen Objekte sich verflüchtigen. Dies bedeutet das Ende des Vordergrundes, jener Raumdimension. Die die wesentliche Erfahrung des vorindustriellen Reisens ausmacht. Über den Vordergrund bezog sich der Reisendeauf die Landschaft, durch die er sich bewegte." In: Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise [...], 61.

38 Paul Virilio: Fahren, fahren, fahren ... Berlin 1978, 45/46.

39 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994, 46.

40 Ulrich Wengenroth: Wir Cyborgs. Die Technisierung des Alltags. In: Kultur und Technik 4/2000, 39–43.

genommen, als uns auf Anhieb bewußt ist?“[41] Die Technisierung der alltäglichen Lebenswelt, d.h. die Anpassung des Raumes an die Vorgaben der technischen Funktionalität, formt einen Raum, der alle traditionellen Kriterien eines anthropologischen Orts negiert. „So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als relational noch als historisch bezeichnen lässt, einen Nicht-Ort.“[42] Der Gang durch die Alltagswelt eines Durchschnittsbürgers bei Wengenroth ist ein Streifen durch die Nicht-Orte der Übermoderne.

> Dennoch sind die Nicht-Orte das Maß unserer Zeit, ein Maß, das sich quantifizieren lässt und das man nehmen könnte, indem man – mit gewissen Umrechnungen zwischen Fläche, Volumen und Abstand – die Summe bildet aus den Flugstrecken, den Bahnlinien und den Autobahnen, den mobilen Behausungen, die man als „Verkehrsmittel“ bezeichnet (Flugzeuge, Eisenbahnen und Automobile), den Flughäfen, Bahnhöfen und Raumstationen, den großen Hotelketten, den Freizeitparks, den Einkaufszentren und schließlich dem komplizierten Gewirr der verkabelten oder drahtlosen Netze, die den extraterrestrischen Raum für eine seltsame Art der Kommunikation einsetzen, welche das Individuum vielfach nur mit einem anderen Bild seiner selbst in Verbindung bringt.[43]

Das Verhältnis von anthropologischem Ort und Nicht-Ort ist eines der Ausschließung. Da es sich um die jeweilige Negation handelt, ist eine Koexistenz von Ort und Nicht-Ort unmöglich. Wird der anthropologische Ort von einem technogenen Raum überlagert, verschwindet dieser und wird ganz durch die neuen Raumkategorien ersetzt. Der technogene Raum orientiert sich an einer als universal definierten Funktionalität und besitzt eine homogenisierende Qualität. Bahnhöfe, Schienennetze, Straßensysteme, Flughäfen, Infrastrukturnetze, Wohnmaschinen und Kommunikationsnetzwerke, aber auch Konsumräume (Supermarkt, Warenhaus, Mall usw.) und Freizeiträume (Freizeitpark, Hotel usw.) kennen nur noch den Singular des Ähnlichen. Der Mensch im technogenen Raum ist primär Subjekt und Objekt des Technischen, d.h. Nutzer und Funktionseinheit. Mit der Expansion des technogenen Raums wird ein Ausweichen in die verschwindenden anthropologischen Orte obsolet. Dies umso mehr, als die Frage Wengenroths lediglich eine rhetorische Dimension hat und der Nutzer (Passagier, Kunde, Bewohner etc.) längst zum Cyborg mutiert ist, für den eine Existenz ohne technogene Räume keine Option mehr ist. Nicht umsonst sind die populären Medienwelten angefüllt mit realen und fiktiven Symbolen prekärer Nicht-Existenzen. Seit den 1930er Jahren gehören Cyborgs, Zombies und Aliens als Reflektionen des Fremden im Eigenen zum festen Repertoire einer Pop-Kultur, die zwischen Horror und Erleuchtungsfantasie oszilliert und finale Nicht-Welten imaginiert.

41 Ulrich Wengenroth: Wir Cyborgs. Die Technisierung des Alltags. In: Kultur und Technik 4/2000, 39–43, 40.

42 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994, 93.

43 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M. 1994, 94.

Von Nicht-Orten und entfunktionalisierten technotopen Räumen

Die Vorstellung von einer Expansion der Nicht-Orte beinhaltet als logisches Finale der Übermoderne den Übergang der Welt in eine Nicht-Welt des totalen Technotops. Allerdings erliegt Augé hier selbst einem Mythos der technogenen Funktionalität. Die Übermoderne produziert nämlich nicht nur Nicht-Orte, sie produziert auch eine neue qualitative Raumdimension, deren Charakteristikum gerade die Nicht-Funktionalität ist. Technotope Räume mögen der historischen Zeit enthoben sein, d.h. zeitlos, aber dies nur in einem virtuellen Sinn. Technotope Räume produzieren nur die Illusion ihrer Ewigkeit (denn nichts anderes ist Zeitlosigkeit), während sie selbst Stadien der Entwicklung unterworfen sind. Und damit ist nicht nur die Notwendigkeit einer endlosen Notwendigkeit zur Instandhaltung oder Neudeutung technotoper Räume gemeint. Dies beinhaltet erstens den Einbruch der Realität in Form des stofflichen Verfalls, z.B. benötigen Verkehrsräume die Existenz eines endlosen Erhaltungsprojekts, Verkehrsmaschinen werden zu Schrott; zweitens können Umdeutungen der Funktionalität notwendig werden, Verkehrstechnologien z.B. können sich verändern und mit ihnen die Ansprüche an die Funktionalität der technogenen Räume, Bahnhöfe oder Häfen verschwinden zugunsten neuer Wohnmaschinen und Infrastrukturen, aus Fabriken werden Kulturäume oder Freizeiträume etc. Allerdings kennt die Aufrechterhaltung und Refunktionalisierung technogener Räume Grenzen. Und so entsteht eine neue Raumform, die ebenfalls mit der Expansion technogener Räume expandiert: der verbotene Raum. Es handelt sich hierbei nicht um eine kulturelle Tabuisierung, sondern um reale existenzielle Verbotszonen. Verbotene Räume entstehen durch technogene Übernutzung technogener Räume. Einen ersten Eindruck der Welt von morgen gibt z.B. der von Rolf-Peter Sieferle kommentierte Bildband mit den „antiken Stätten von morgen“[44] oder die Bunkerarchäologie von Paul Virilio[45], die er als ästhetisches Projekt parallel zu den Studien der entgrenzten Beschleunigung entwickelte. Die Abschussrampe der Mondrakete Saturn V wie die Bunkeranlagen an der französischen Atlantikküste aus dem zweiten Weltkrieg haben eines gemeinsam: es sind Räume, die aus dem Technotop heraus gefallen sind und sich einer Neudefinition von Funktion verweigern. Funktion erweist sich als temporäre Kategorie der Übermoderne. Da sich die Expansion der Nicht-Orte jedoch durch die Verdrängung anthropologischer Räume vollzieht, ist eine Rückentwicklung der technogenen Räume in anthropologische ausgeschlossen. In einer ersten Definition können „verbotene Räume“ dementsprechend als entfunktionalisierte Nicht-Orte beschrieben werden. Die Entfunktionalisierung ist kein Versagen der Funktionalität, sondern eine letzte Konsequenz aus der Technisierung. Ab einer bestimmten Qualität der technogenen Übernutzung ist keine Re-Integration

44 Sieferle, Rolf Peter: Die industrielle Transformation. In: Hamm, Manfred (Hg.): Die antiken Stätten von morgen. Ruinen des Industriezeitalters. Berlin 2003, 7–17.

45 In: Paul Virilio: Ästhetik des Verschwindens. Berlin 1980.

des entfunktionalisierten Raumes in den technogenen Raum mehr möglich. Ein Stahlwerk wie die Völklinger Hütte, ein Chemiekomplex wie die Chemieregion um Bitterfeld ist nach seiner Entfunktionalisierung (Stilllegung) als Gesamtkomplex keiner Umdeutung mehr zugänglich. Es wird zu einem „Verrottungsdenkmal“[46], weil Alternativen nicht realisierbar sind.



Abbildung 4
Ehemaliges Chemiekombinat Bitterfeld im Jahr 2010 (Quelle: Autor).

Eine andere Dimension der Übernutzung stellen die Abraumhalden und Entsorgungsräume der gleichen Industriekomplexe dar. Niemand weiß, welche chemischen, biologischen und physikalischen Prozesse in diesen Halden und „Zwischenlagern“ ablaufen, welche Stoffe darin tatsächlich gelagert sind, oder welche Konsequenzen dies langfristig haben wird. Es handelt sich um ein fundamentales „Nicht-Wissen“[47], das keine Frage der Datenmenge ist, sondern das prinzipieller Art ist, ein Nicht-Wissen-Können. Als Konsequenz aus diesem Nicht-Wissen bleibt nur ein langfristiges Raum-Tabu, der Mensch gibt diese technotopen Räume auf und überlässt sie sich selbst.

Sind diese Nicht-Orte der Produktion noch die Folge einer „erfolgreichen“ Nutzung bis zum realen Ende, existiert auch deren Spiegelbild: die technogenen Katastrophenräume. Aus dem dys-funktionalen Kollaps von Hochrisikotechnologien[48] entstehen Katastrophen, die räumlich und zeitlich entgrenzt sind. D.h. der Bezugsraum der Katastrophe wird global, während die Katastrophe von einem singulären Ereignis zu einem permanenten Zustand mutiert. Die Wolke von Tschernobyl ist weder geographisch noch zeitlich in ihren Wirkungen einzugrenzen. Der Charakter der Hochrisikotechnologiekatastrophe als permanent beschränkt sich allerdings nicht auf diesen entgrenzten Wirkungsraum, sondern bezeichnet auch ein Phänomen der Übermoderne: die Normalität der Katastrophe. Der Katastrophenzustand ist auch des-

46 Gert Selle: Die Unantastbarkeit des erloschenen Feuers. Ein Plädoyer für die alte Völklinger Hütte als Ruine. In: Saarbrücker Hefte 64 (1990), 48–58.

47 Ulrich Beck: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/M. 1986.

48 Charles Perrow: Normale Katastrophen. Die unvermeidbaren Risiken der Großtechnik. Frankfurt/M.; New York 1989.

halb permanent, weil die Katastrophe zur Alltäglichkeit wird, zu einer unendlichen Abfolge von GAUs.[49] Damit ergibt sich nicht nur eine Expansion der Nicht-Orte, es ergibt sich ebenfalls eine Expansion der technogen übernutzten Räume und Katastrophenräume, also der verbotenen Räume.



Abbildung 5
Regionale Verteilung der Strahlenbelastung nach dem Tschernobyl-Unfall (Quelle: CIA, 1996; ergänzt um Lage der Gemeinde Volincy, Forschungszentrum Jülich, http://www2.fz-uelich.de/gs/datapool/page/179/region.jpg&imgrefurl, Zugriff: 20.09.2011).

Die Grenze des einzelnen Katastrophenraums lässt sich aufgrund der Globalität nicht rational einordnen. Wo beginnt, wo endet der verbotene Raum, 10 km, 30 km oder 200 km um den havarierten Reaktor herum?

49 Ebd.

Der verbotene Raum ist von seinem Prinzip her ein ent-humanisierter Raum. Der Aufenthalt ist nur noch unter Lebensgefahr möglich, wobei das Risiko sich nicht nur auf das Individuum beschränkt, das den verbotenen Raum betritt, sondern sich auch auf zukünftige Generationen erstreckt, also auf potentielle Individuen, die selbst keine Möglichkeit der aktiven Risikobeschränkung mehr besitzen. Die Hochrisikogesellschaft steht vor der existenziellen und ethisch notwendigen Aufgabe der Errichtung wirksamer Raumtabus. Bilder wie aus Bhopal oder Tschernobyl können und dürfen nicht mehr akzeptiert werden. Bilder, die die Opfer in der zweiten und dritten Generation zeigen und Menschen, die in den verbotenen Räumen leben.

Die sich selbst überlassenen Räume der unumkehrbaren Übernutzung und der permanenten Katastrophen, die verbotenen Räume, werden mit der Entfernung des Menschen auch den Charakter anthropologischer Räume verlieren und sich wieder zu Naturräumen entwikkeln. Allerdings in einer offenen Entwicklung unter Belastung durch die humanen Altlasten, z.B. durch radioaktive und chemische Belastungen jenseits menschlicher Zeiterfahrung. D.h. die Übermoderne wird sich auszeichnen durch sich stets ausweitende Verbotszonen, durch ein Wachstum enthumanisierter Räume, die eine sekundäre Re-Naturierung erfahren. Die Wachstumsgesellschaft wird also triumphieren, nur in einer nicht intendierten Ausprägung.

Eine Typologie des technogenen Raumes – ein Versuch

Eine Gegenüberstellung von Naturraum und Technotop beinhaltet zwei Grundannahmen: Zum einen die Vorgabe eines inhärenten Fortschritts im Sinne einer fortschreitenden Ablösung des Naturraumes durch einen technischen Raum, zum anderen die Vorstellung einer Unumkehrbarkeit der Entwicklung. Das Modell des technogenen Raums dagegen plädiert für ein offenes Konzept. Darüber hinaus besteht die Notwendigkeit einer Differenzierung des Technotopmodells. Die technische Überformung des Naturraums ist kein Prozess der lediglich quantitativ expandierenden Technisierung, sondern es existieren qualitative Brüche. Diese Brüche sind die Folge unterschiedlicher technischer Rationalitäten der Raumüberformung. Um diesen Wechsel der Rationalitäten deutlich zu machen, wurden folgende Raummodelle und damit auch Technikmodelle identifiziert:

1. Anthropologischer Raum – Polytechnik.
2. Nicht-Raum – Megatechnik.
3. Verbotener Raum – Risikotechnik.

In Anlehnung an die Nicht-Orte der Übermoderne (Marc Augé) werden diese Raummodelle als nicht kompatibel konzipiert, d.h. eine neue Qualität der technischen Überformung tritt

nicht neben eine Bestehende, sondern wirkt in Konkurrenz. Die Nicht-Räume verdrängen den anthropologischen Raum, während die verbotenen Räume die Zukunftsoption der Übernutzung der Nicht-Räume darstellt und diese ablösen. Allerdings handelt es sich dabei nicht um einen notwendigen Prozess, sondern um eine notwendige Konsequenz aus der paradigmatischen technischen Rationalität. Die Option der Hoch-Risikotechnologie beinhaltet auch die Option einer unbeabsichtigten Errichtung eines sekundären (weil menschlich induzierten) Naturraums, der von seinem Prinzip her ent-humanisierter Raum ist.

Im Kontrast zur Begrifflichkeit von Marc Augé, der die Nicht-Orte und deren Expansion mit der „Übermoderne" gleichsetzt, wird hier das Modell des Nicht-Raums mit der Moderne identifiziert. Die industrielle Megatechnik schuf den Nicht-Raum als reinen Funktionsraum zuerst in der Sphäre der Produktion, später in Verkehrs-, Wohn- und Konsumräumen. Diese Arten von Räumen sind aber seit dem Beginn der industriellen Moderne angelegt, wie das Beispiel des Verkehrsraums und die Reaktionsmuster der Zeitgenossen gezeigt haben. Der Unterschied zur Gegenwart besteht in einer sich beschleunigenden quantitativen Expansion der Nicht-Räume, nicht in deren Qualität.

Erst die Risikotechnologien haben das Potential diese Nicht-Räume zu entfunktionalisieren, d.h. auch qualitativ umzugestalten. Der Nicht-Raum der Moderne mutiert potentiell zum verbotenen Raum der Übermoderne (bzw. Postmoderne).

Gesellschaftsmodell	*Raummodell*	*Technikmodell*
Agrargesellschaft	Anthropologischer Raum	Polytechnik
Moderne	Nicht-Raum	Megatechnik
Übermoderne	Verbotener Raum	Risikotechnik



Abbildung 6
Verbotener Raum um Tschernobyl (Quelle: http://www.greenaction.de/files/imagecache/fullimage/files/mitmachphotos/Tschernobyl3.jpg&imgrefurl, Zugriff: 20.09.2011).

Damit ergibt sich folgende Raumgenealogie: Der „reine" Naturraum, gedacht als physikalischer und vor allem biologischer Raum, prägt die Lebensumwelt des Menschen innerhalb von Jäger- und Sammlergesellschaften, die integraler Bestandteil ihrer Raumumwelt sind. Mit dem irreversiblen Eingriff des Menschen in diesen Naturraum mittels der Anwendung von Technik beginnt ein Prozess der zunehmenden Anthropologisierung des Raumes. Diese „zweite" Realität des Technotops, d.h. des Umgestaltungspotentials des Menschen, unterliegt allerdings zunächst ei-

ner natürlichen Grenzziehung. Mit der Veränderung der technologischen Rationalität hin zu einer „Megatechnik", fällt diese natürliche Begrenzung. Mit dieser Überschreitung verändert sich auch die Raumkonzeption fundamental: Der Raum wird zu einer reinen Funktion des technologischen Potentials. Der Funktionsraumbedarf keiner Individualität oder Geschichte, sondern der Unterwerfung unter technische Effektivität. Der reine Funktionsraum mutiert zum Nicht-Raum der Moderne, er virtualisiert sich. Ausgehend von der Umgestaltung der Produktionsräume über Verkehrsräume, Konsumräume bis hin zu Medienräumen, erscheint der Nicht-Raum als Erfolgsmodell der Moderne. Doch gerade der Erfolg des Nicht-Raumes konterkariert schließlich die universale Durchsetzung des Modells. Als neue Qualität des Prozesses der Technologisierung tritt die finale technische Übernutzung von Nicht-Raum auf. Diese Übernutzung ist irreversibel und findet in der Form des katastrophalen Raumes seine letzte Konsequenz. An die Stelle des Nicht-Raums der Moderne, tritt das Raum-Tabu der Nachmoderne: Der verbotene Raum. Damit findet auch die Virtualisierung von Raum ihre finale Überwindung, als Wiederkehr eines sekundären Naturraums.

Der kapitalistische Kosmos als mythisches Bestreben. Die Virtualität des Realen

Ulrich Gehmann

Versuchte man, so etwas wie ein grundlegendes Charakteristikum sogenannter virtueller Welten finden zu wollen, eines, das ihnen allen gemein ist ungeachtet ihrer Unterschiede im Einzelnen, so könnte es dieses sein: eine Welt als ideales Artefakt schaffen zu wollen. Vorderhand wird damit die Utopie im landläufigen Sinne assoziiert, in ihrer Form des Eutopischen: eine Welt des Noch Nicht oder Nicht Mehr, das es als fernes Ziel einer Aetas Aurea zu erreichen gilt, eines goldenen Zeitalters, welches in der Zukunft liegt oder aus der Vergangenheit wieder zurückgeholt werden soll. In jedem Fall handelt es sich um eine Welt, die das Jetzt nicht ist und die besser, irgendwie ‚mehr' sein soll als es jetzige Realität und Wirklichkeit zu geben vermögen – an Lebensmöglichkeiten, Freiheiten, Entfaltung, dem wahren menschgemäßen Leben, oder dem was auch immer Erwünschten. Wobei naturgemäß das Zukünftige den besseren Kandidaten zur Erfüllung solcher Hoffnungen abgibt. Nicht nur aufgrund der simplen Tatsache, daß es als Noch Nicht den Vorteil in sich trägt, nicht bereits Opfer der Geschichte geworden zu sein, jener Gesamtheit von Vergangenem, das so nie mehr anders (und damit auch nicht „besser") werden kann. Sondern weil dieser schlichte Umstand das Versprechen in sich trägt, daß es *diesmal* besser wird (oder doch werden könnte) als es bisher war. Wenn wir uns diesmal nur mehr oder anders anstrengten, dieses Bessere zu erreichen. Damit das was bisher nicht funktioniert hat nun endlich funktioniert, und der Ou-Topos, der Nicht-Ort der Utopie zum Topos wird, zur Fülle real gelebter Möglichkeiten und nicht bloß ‚utopischer' Hoffnungen.

Ein solches Bestreben mag auf den ersten Blick befremdlich erscheinen. Warum sollte etwas, das bisher nicht funktioniert hat, nun lediglich schon dadurch funktionieren, daß man sich mehr, und gegebenenfalls auch in andere Richtungen anstrengt als bisher, um es (endlich, diesmal) zum Funktionieren zu bringen? Selbst wenn man die nicht unwichtige Frage außer Acht läßt, wer dieses Man, dieses ominöse Wir sein soll, das für das diesmal richtige Funktionieren garantiert, bleibt eine andere übrig, mit dem ganzen Gewicht ihres einfachen Pragmatismus versehen: es hat bis jetzt nicht geklappt, warum sollte es diesmal klappen? Weil das Modell bis jetzt noch nicht richtig umgesetzt wurde, ist die Standardantwort seiner Vertreter. Denn eine Welt als ideales Artefakt ist ein *Modell* von Welt, aber ein Modell mit Realisierungsanspruch: es soll nicht nur Modell im Sinne der Interpretation bleiben, sondern Realität werden, sich in reale Lebenswirklichkeiten übersetzen; sonst müßte man es gar nicht erst aufstellen. Ein Modell ist einerseits eine Abstraktion von ‚wirklich' Gegebenem, und im Falle unserer hier zu betrach-

tenden Welt, gleichzeitig Anspruch in einer doppelten Hinsicht. Es hat nicht nur den, daß es die wesentlichen Züge des Gegebenen erfaßt, also das, was dieses Gegebene ‚wirklich ausmacht' (diesen Anspruch der richtigen Interpretation haben andere Modelle auch), sondern zusätzlich den, daß dieses wirklich Gegebene tatsächlich so werden möge wie das Modell es vorschreibt. Daß es mit anderen Worten als Modell zur Wirkung kommt, meint, daß die Wirklichkeit sich ihm zu fügen habe, möglichst vollständig und möglichst lückenlos. Daß das Modell in umfassendem Sinn zur Tatsache wird, indem es eine *neue* Wirklichkeit *schafft*.

Und werden muß, da es im virtuellen Charakter einer Welt als idealem Artefakt begründet liegt. Das lat. virtualis bedeutet ‚der Möglichkeit nach vorhanden', aber nicht nur im oben angesprochenen landläufigen Verständnis des Utopischen. Also nicht nur in der Weise, daß das Virtuelle niemals real werden kann sondern immer nur Möglichkeit bleibt, die ewige „bessere" aber leider nur „theoretische" Alternative zum faktisch Vorhandenen. Oder, wenn es schon realisiert wird, sich auf den künstlerischen Entwurf beschränkt, auf die virtuellen Welten des rein Vorgestellten, die Welten des Romans etwa, des Films, der Malerei oder der Computerspiele. ‚Der Möglichkeit nach vorhanden' kann mehr sein als nur das real Unmögliche oder das als künstlerische Parallelwelt Entworfene. Es bedeutet auch ein Potential, so wie eine potentielle Energie sich unter bestimmten Bedingungen in tatsächliche, ‚bewegende', etwas real bewirkende kinetische Energie umwandeln kann. In virtualis, dem von seiner Anlage her Wirkungsfähigen und damit der Möglichkeit nach Vorhandenem steckt vis, die Kraft, die auch Gewalt und Stärke umfaßt, also unbedingte Wirkmacht; sowie Wirksamkeit in eine bestimmte Richtung, die dem Wesen einer Sache als *Tendenz* innewohnt.[1] Dieses mit Tendenz Wirkungsfähige ist es, was virtuelle Welten so interessant macht. Gerade dann, wenn sie Weltentwurf im Sinne eines idealen Artefakts werden sollen, also einer im Wortsinn künstlichen (artifiziellen) Welt, die einem Ideal zu folgen hat, einem inneren Bild als Maßgabe, wie ‚Welt' als solche aussehen soll und ergo zu sein hat. Es bedeutet, daß eine Welt zu entwerfen ist, die im Sinne des Ideals geschlossen sein soll, ein Kosmos in seiner ursprünglichen Bedeutung[2] – daß es nichts anderes mehr geben soll als eben diese (ideale) Welt. Begleitet von der Unerbittlichkeit, die einem solchen Unterfangen dann zwangsläufig eignet, in Konzeption und praktischer Durchsetzung gleichermaßen. Denn daß es bisher „nicht geklappt" hat, liegt nur zum geringeren Teil am Modell selbst, sondern zum weitaus größeren an den Mängeln seiner Umsetzung; so die Grundhaltung (oder zeitgemäßer, der *mindset*) derjenigen, die mit der Errichtung von Welten als idealen Artefakten befaßt waren, nach den Erfahrungen des Verfassers beurteilt. Ergo sind alle Anstrengungen zu

1 Zu den Bedeutungen und Inhalten des Virtuellen vgl. Hoffmeister, Johannes (1955): Wörterbuch der philosophischen Begriffe. Hamburg: 648; und Heinichen, Friedrich A. (1903): Lateinisch-Deutsches Schulwörterbuch. Leipzig: 926 f.

2 Zur ursprünglichen Bedeutung von *Kosmos* als fester, in sich geschlossener Weltordnung vgl. Hoffmeister (op. cit.): 362, sowie Koyré, Alexandre (1969): Von der geschlossenen Welt zum unendlichen Universum. Frankfurt: 12. Um was es hier geht ist nicht die astrophysikalisch-naturwissenschaftliche Konnotation des Begriffs, sondern die Vorstellung einer *festgefügten* – d. h. auch: unbedingt zu erreichenden – Welt*ordnung*.

intensivieren, das Modell in reale Wirklichkeit zu übersetzen, damit die Welt diesmal so werden möge, wie sie schon immer sein sollte.

Manchmal gelingt es auch, zumindest weitgehend. Die hier zu betrachtende Welt wurde für uns alle zu der Welt schlechthin, zur umfassenden *Umgebung* als dem systemischen Gefüge, in das wir alle eingebettet sind und das demnach alle unsere Lebensäußerungen bestimmt. Das heißt auch: sie wurde für uns zur puren Selbstverständlichkeit, zum Inbegriff dessen, über das man sich eigentlich keine Gedanken mehr zu machen braucht. Weil eigentlich schon alles klar ist, was diese Welt betrifft, die in einer ebenso tiefen wie umfassenden Weise zu unserer wurde. Nicht nur weil über sie seit Anbruch der Moderne, also seit Beginn unseres Jetzt, schon so viel geschrieben wurde, daß sie als Welt in nahezu allen relevanten Facetten ausgeleuchtet erscheint; sondern vor allem aufgrund anthropologischer Resignation: weil man es sowieso nicht ändern kann und „es halt so ist wie es ist". Es handelt sich um die Welt des Kapitalismus oder mittlerweile synonym, der kapitalistischen Gesellschaft, um das sog. System freier Marktwirtschaft, welches sich in einer Bewegung der Globalisierung weltweit ausbreitete, nicht nur ökonomisch und geographisch, sondern auch kulturell, sozial und politisch. Warum also noch weitere Worte um sie machen? Weil es *unsere* Welt ist und es schon von daher lohnt, ja geradezu notwendig ist, ihr vermeintlich Selbstverständliches neu zu betrachten.

Denn obwohl sie zu *der Welt* für uns wurde, zu der umfassenden Realität aller unserer Lebensvollzüge, so ist sie doch – „irgendwo", meint gefühlt – zutiefst irreal weil durch und durch künstlich. Aber das Irreale ihres Seinszustandes geht tiefer, liegt nicht nur im gefühlten Eindruck sondern bereits in der Konzeption, oder wie man früher sagte, im Wesen dieser Welt selbst begründet – ein Wesen, aufgrund dessen der Eindruck überhaupt erst zustande kommen und sich im weiteren Fortgang dieser Welt mehr und mehr verfestigen konnte: ihr idealer Charakter im Sinne einer festgefügten Weltordnung, der kosmische Anspruch ihrer konzeptionellen Architektur. Diese Welt ist real und irreal zugleich, Faktizität und Ideal gleichermaßen, sie ist in allen oben genannten Bedeutungen des Virtuellen eine *virtual reality*, eine real virtuelle Welt geworden. Obwohl er für uns selbstverständlich wurde, gilt es, diesen Zwittercharakter, der im Ideal begründet liegt, neu zu beleuchten. Eine Betrachtung von virtuellen und idealen Welten hat sich zunächst auf diese eine einer ‚freien Marktwirtschaft' oder ‚kapitalistischen Wirtschaft' zu konzentrieren, als dem umfassenden Welt-Raum, in den alle die anderen Welten, von denen im vorliegenden Sammelband die Rede ist, eingebettet sind.

Damit es zu dem kommen kann, was nach Sombart als Kosmos der kapitalistischen Wirtschaft bezeichnet wurde[3], sind der Komplexität des Sachverhalts entsprechend eine Reihe von geschichtlichen und funktionalen Bedingungen notwendig. Was hier interessiert, sind vor allem letztere, da sie aus Sicht des Verfassers die entscheidenden Elemente zur Konstitution der hier betrachteten real virtuellen Welt verkörpern. Sombart zufolge kann man unter Kapitalismus ein Wirtschaftssystem verstehen, das sich in Wirtschaftssubjekte und -objekte aufteilt, die durch den Markt verbunden sind, und das in seinem Funktionieren durch zwei Prinzipien beherrscht wird: dem Erwerbsprinzip, und dem ökonomischen Rationalismus.[4] Das Erwerbsprinzip ist der Erwirtschaftung von Gewinn (Profit) gleichzusetzen, es

> äußert sich darin, daß unter seiner Herrschaft der unmittelbare Zweck des Wirtschaftens nicht mehr die Bedarfsbefriedigung eines lebendigen Menschen, sondern ausschließlich die Vermehrung einer Geldsumme ist. Diese Zwecksetzung ist der Idee der kapitalistischen Organisation immanent; man kann also die Erzielung von Gewinn (das heißt die Vergrößerung einer Anfangssumme durch wirtschaftliche Tätigkeit) als den objektiven Zweck der kapitalistischen Wirtschaft bezeichnen, mit dem (zumal bei vollentwickelter kapitalistischer Wirtschaft) die subjektive Zwecksetzung des einzelnen Wirtschaftssubjektes nicht notwendig zusammenzufallen braucht.

Die letzte Bemerkung ist besonders bezeichnend, weil sich hier die Ohnmacht des Subjekts schon andeutet, bei aller – mythisch sowohl bedingten als auch verbrämten – Illusion der Wahlfreiheit. Der Erreichung dieses Zwecks dient der von ihm so genannte ökonomische Rationalismus, nämlich „die grundsätzliche Einstellung aller Handlungen auf höchstmögliche Zweckmäßigkeit", sich äußernd in der „Planmäßigkeit" aller Vorgänge, deren „Rechnungsmäßigkeit" sowie deren strikter Zweckmäßigkeit im Sinne von Effektivität und Effizienz. Sombarts Beschreibung dieses Kosmos ist nach den Erfahrungen des Verfassers die kürzest mögliche, da sie die Sachverhalte, um die es hier geht, auf ihren Punkt bringt. Das handelnde Zentrum eines solchen Kosmos ist die Unternehmung,[5] „die Emporhebung eines selbständigen Wirtschaftsorganismus über die einzelnen wirtschaftenden Menschen hinaus", deren einziges Ziel der Gewinn ist, da „es sinnhaft allein ihrem Wesen entspricht." Und als solches entwickelt es einen eigenen Verstand, wie Sombart es nennt.

> Denn in ihm haust der ökonomische Rationalismus ganz losgelöst von der Person [...] Dieses bedeutet – seiner Mystik entkleidet – folgendes: ökonomisch rationelle – das heißt der Rentabilität der Unternehmung objektiv angemessene – Geschäftsmethoden bilden sich im Laufe der Zeit aus [...] Die Bedeutung dieser Versachlichung des kapitalistischen Geistes [...] besteht in folgendem: a) Der Unternehmerwille wird intensiver: die Zwecksetzung einheitlicher, zäher. Die Eingliederung in einen Sachzusammenhang erzwingt einen Mindestaufwand an Energie: den einzelnen vom Chef bis zum letzten Laufburschen wird durch die äußere Ordnung das Tempo vorgeschrieben [...] b) Die

3 Sombart, Werner, (Ausg. 1927): Der moderne Kapitalismus, historisch-systematische Darstellung des gesamteuropäischen Wirtschaftslebens von seinen Anfängen bis zur Gegenwart. 3 Bände (Erstausgabe 1916). Leipzig/München. Zit. aus Bd. I: 333.

4 Sombart (op. cit.), Bd. I: 319. Sowie 320 wörtl. Zitat, und die Erklärung des Rationalismus.

5 Sombart (op. cit.), Bd. III: 35 f., zur Unternehmung, und 38 ff., zur Verbreitung.

> Versachlichung bewirkt ebensosehr eine Extensivierung des kapitalistischen Geistes: daß dieser sich über die ganze Erde [...] verbreitet [...] c) [...] die immer weiter fortschreitende Vereinheitlichung der Wirtschaft [aufgrund der Methodengleichheit]."

Es entsteht ein System, das für sich besteht, wie er es nennt, und das sich beileibe nicht nur auf Unternehmungen der geschilderten Art beschränkt, denn

> Zweifellos ist dieses: der wirtschaftliche Prozeß ist übertragen auf einen selbsttätigen, höchstleistungsfähigen Organismus, der zeitlich-räumlich unbeschränkt [...] sich zu bestätigen vermag. In ihn ist der einzelne – auch der einzelne Unternehmer – zwangsmäßig eingeordnet. Die ganze Erde ist bedeckt von unzähligen, nach dem gleichen Schema eingerichteten Fabriken mit subtilen Präzisionsmaschinen – zur Erzielung von Gewinn. Alle Zufälligkeit, alle individuelle, alle nationale Buntheit ist ausgeschaltet. Es herrschen in dieser Welt der Zahlen Notwendigkeit, Einförmigkeit, Einheitlichkeit.

Es wurde bewußt in dieser Länge zitiert, um ‚das System' wie erwähnt auf seinen Punkt zu bringen. Berücksichtigt man die Zeit, in der dies verfaßt wurde, als auch die heutigen Sachverhalte, so ist das Gesagte prophetisch. Es nimmt das Phänomen der zunehmenden Beschleunigung ebenso vorweg (die Rede vom Tempo) wie die seither in extenso diskutierte Globalisierung. Es erklärt das systemisch Notwendige der Eintönigkeit, die hinter der Pseudovielfalt der angebotenen Produkte steckt, den trotz aller vermeintlichen Unterschiedlichkeit (ein Kriterium des wirklich Individuellen) immer gleich gestrickten weil formatierten Hintergrund. Und vor allem sieht Sombart die Selbstbezogenheit des Ganzen, ermöglicht und verfestigt durch die selbstorganisierenden Fähigkeiten des Systems, die im Laufe seiner weiteren Entfaltung zu seiner weiteren Verselbständigung führten. Es geht mit anderen Worten um Funktionszusammenhänge, die, einmal erkannt, das Ende der Geschichte vorausahnen lassen.

Zeitgemäßer weil technischer formuliert geht es um den selbstreferentiellen Charakter[6] dieses Systems, Voraussetzung für seine Selbstorganisation; die ihrerseits wiederum die Bedingung für seine operative Geschlossenheit *(operational closure)* und damit für seine Autonomisierung ist, welche in ihren autopoietischen, sich selbst erzeugenden Eigenschaften seither diskutiert wurde, von Schelsky, Marcuse, Anders bis Luhmann und heute.[7] Vor allem deren Kollateralschäden fanden Beachtung – ursprünglich ein Ausdruck des Militärs, später *common phrase* im ähnlich gesinnten Management – das, was links und rechts des Weges passiert, wenn solche Funktionszusammenhänge immer umfassender fortschreiten, ohne nennenswert in ihrem Lauf gehindert zu werden. Die selbstreferentielle Autonomisierung des Marktes trat bereits im 19. Jahrhundert ein, d. h. bereits zu Beginn dessen, was Sombart die Ära des Hochkapitalismus nennt; zum Verständnis moderner Gesellschaften sei sie die Voraussetzung schlechthin.[8]

6 Vgl. Baecker, Dirk (1999): Organisation als System. Frankfurt/Main: 31 f. Zur rationalen Organisation vgl. Schipper, Frits: Rationality and the Philosophy of Organization. In: Organization, Vol. 3, No. 2, 1996: 267–289.

7 Platzbedingt nur eine Auswahl.

8 Polanyi, Karl (1979): Ökonomie und Gesellschaft. Frankfurt: 152 f.

Kehren wir zum Ausgang der Betrachtung zurück, zur mittlerweile globalen Realität des Welt-Raums dieses kapitalistischen Systems, oder umgangssprachlich, des Systems des (freien) Marktes. Der Begriff des Systems verweist sowohl auf den modellhaft-idealen als auch auf den real alle Lebensbereiche *durchdringenden* Charakter dieser Entität. Ganz im oben beschriebenen Sinne und dem seiner ursprünglichen Bedeutung[9] weckt ‚System' die Assoziationen von geschlossener Vernetztheit der es als Gebilde konstituierenden Prozesse, von etwas, das kaum zu durchbrechen ist und welches, einmal in Gang gesetzt, einfach weiterläuft. Für die in ihm Befindlichen erhält es dann kosmische Qualitäten, es wirkt gleichsam natürlich, oder wie oben gesagt, es wird selbstverständlich. In jedem Fall hat es Wirkmacht, und das um so mehr, (a) je geschlossener es ist und (b), je mehr Lebensbereiche es zu durchdringen vermag. Schon bevor das System des freien Marktes seit etwa der Mitte der 70er-Jahre des vorigen Jahrhunderts durch umgreifende Privatisierungen weiter Raum greifen konnte[10] und danach alles Markt *war* und auch weiterhin, d. h. mit immer weiter zunehmendem Durchdringungsgrad werden *sollte*, konstatierte Werner Sombart bereits in den 20er-Jahren jenes Jahrhunderts: wir müssen uns immer gegenwärtig halten, daß rein gar nichts von Belang auf dieser Welt im Zeitalter des Hochkapitalismus da sein würde, wenn es nicht von irgendwoher den Interessen dieses Wirtschaftsystems gemäß wäre.[11]

Soweit zur Wirkmacht des Systems des sog. freien Marktes; einer Wirkmacht, die keiner weiteren Ausführung bedarf da wir in deren Mitte stehen, sie alle als Betroffene erleben. Aber was macht dieses System ideell, und mehr noch, virtuell? Man kann die Frage auch anders stellen: was sind seine utopischen Qualitäten? Denn vielleicht sind es gerade diese, denen es seine Wirkmacht verdankt und die es zu dem einen Welt-Raum machten, in dem alle übrigen Welten ihren Platz finden. Die Auswahl der Perspektiven, unter denen dieser Raum betrachtet wird, ist aufgrund seiner Vielgestaltigkeit zwangsläufig subjektiv. Sie richtet sich nach den Erfahrungen, die dem Verfasser, der selbst an der Errichtung idealer Artefakte maßgeblich beteiligt war, im Rahmen seiner beruflichen Tätigkeit widerfuhren. Das betrifft besonders die Auswahl jener Bausteine des Utopischen, die in ihrer Gesamtheit als Modell für die Erzeugung der entsprechenden realen Wirklichkeiten dienten; im Sinne der Bedeutungen von virtualis, das Potenti-

9 *System* stammt vom griech. systema, das in sich (fest) Gefügte und von daher ‚Harmonische' (nach Hoffmeister (op. cit.): 290), dessen Elemente nach der „Systemlogik" (ein moderner da technischer Ausdruck zur Umschreibung von systema) funktionieren. Ein System von solcher geschlossenen Gestalt ist ein Kosmos, eine wohlgeordnete Welt, die in sich ruhende – und damit in sich schlüssige, d. h. nur *von außen* widerlegbare – Ordnung hat (nach Mittelstraß, Jürgen: Das Wirken der Natur. In: Rapp, Friedrich, Hg. (1981): Naturverständnis und Naturbeherrschung. München, 36–69: 51 f.

10 Ohne auf Einzelheiten eingehen zu können, eine Skizze: man vergleiche die Privatisierungswellen der 1980er-Jahre und die zunehmende sog. „Kommoditisierung" (von engl. *commodity*) der Lebensbezüge, d. h. von Dingen *und* Menschen, seit etwa Mitte der 1970er in den unterschiedlichsten Bereichen. Sowie den als Befreiung gefeierten Zusammenbruch „der" Alternative zum „freien" Markt – und damit, laut Mythos: zur Freiheit – der sozialistischen Staaten Ende der 1980er, und den damit verbundenen ‚Globalisierungs'-Prozeß seither.

11 Sombart (op. cit.), Bd. III: 925.

elle in das Aktuelle tatsächlicher Welt-Verhältnisse zu überführen. Um so zu einer Welt als idealem Artefakt zu gelangen, der des kapitalistischen Kosmos.

Formatierung durch Virtualisierung

Ein kapitalistischer Kosmos mit der Sombartschen Prämisse des ökonomischen Rationalismus kann nur dann erschaffen, aber auch nur dann aufrechterhalten werden, wenn eine andere erfüllt ist: die Normierung der Vielfalt der realen Dinge (Menschen und Sachverhalte wie Beziehungen, Informationen etc. eingeschlossen) unter einige wenige Formate, die dann mit universaler Gültigkeit *wirken* sollen. Das ist mit der Rede von einer ‚Verdinglichung' im wesentlichen gemeint. Die Erfüllung dieser Prämisse ist gleichzeitig das Zentrum und der erste Schritt der Welterschaffung. Vielfalt, und damit Individualität in ihrem eigentlichen Sinne, soll also eingeebnet und nur insoweit zugelassen werden (als Restbestand sozusagen), als sie das Funktionieren der Dinge innerhalb der Formate nicht stört. Es gilt, die vorhandene Vielfalt der Welt 1.0, der Welt des ursprünglich, d.h. un-kapitalistisch Lebendigen in Sombartscher ‚Buntheit', in eine Welt 2.0 der Formate zu überführen. Eine Überführung, die wiederum nur gelingt, wenn die ursprünglichen Dinge zu etwas Anderem gemacht werden, d.h. zu anderen Dingen transformiert werden. Sie sind nicht mehr das, was sie ursprünglich waren – und *eigentlich*, d.h. wesenhaft immer noch sind, z.B. Angestellte als tatsächliche menschliche Wesen – sondern bekommen eine andere Existenz und dadurch eine andere Identität zugesprochen, nämlich die eines Dings im Format. In einem wörtlichen Sinne werden die Dinge *privatisiert*, ihres ursprünglichen Seins beraubt.[12] Das ursprüngliche und eigentliche Sein der Dinge wird dadurch ebenso wörtlich utopisch, zum Nicht-Ort, zum rein Bisherigen; welches damit in der landläufigen Bedeutung des Wortes ‚virtuell' wird, da die Dinge ein neues Sein erhalten haben: ihre Position als Wirtschaftssubjekte oder -objekte im Rahmen der sog. Wertschöpfungskette, zentrales Element des hier betrachteten Kosmos.

Um eine solche Transformation zu gewährleisten, bedarf es des Vorgangs der Virtualisierung: die eigentlichen Dinge werden zu virtuellen anderen Dingen gemacht (Schritt 1), um dann real (Schritt 2) diese anderen Dinge zu *sein*. Was als Virtualität begann im Sinne der Möglichkeit endet als Realität im Sinne von verwirklichter Möglichkeit, dem logischen faktischen Endpunkt solcher Privatisierung; die Transformation ist gelungen. Die alte Welt wird formatierend schematisiert und in eine neue Welt des Schemas überführt. Das ursprüngliche reale Sein der Dinge wird dadurch virtuell und utopisch, und ihr ihnen zugedachtes virtuelles Sein wird real. Die Transformation geschieht mittels der Wertschöpfungskette, die damit sowohl zum Ziel

12 Von lat. *privare*, berauben: Heinichen (op. cit.): 673.

als auch zum Instrument formatierender Einpassung wird. Das auf Schumpeter zurückgehende Prinzip[13] postuliert, daß der Wert eines Produkts zunimmt (zu welchem das jeweilige Ding dann geworden ist), je weiter, und damit je konsequenter, es transformiert, meint von seinem ursprünglichen und genuinen Sein privatisiert wird. Die Wertschöpfungskette zeigt die Stadien dieser Transformation vom ursprünglichen Sein, dem Rohmaterial, hin zum fertigen Endprodukt für den Verbraucher – dem neuen Sein, um das es eigentlich geht und das sein soll.

> The value chain traces the path a product or service follows right from the raw material stage through production and distribution to the final customer. As it travels along this chain, value is added at each point, accumulating into the combination of values the customer is looking for. The total value chain therefore consists of a number of firms [...] The value chain consists of primary activities and support activities that together ultimately produce the firm's profit margin.[14]

Denn ganz im Sombartschen Sinne geht es letztlich darum, das ist der *final value*, der hier geschöpft werden soll. Der eigentliche Wert des formatierenden Prozesses der Ent- und Verdinglichung besteht in diesem einen Zweck, er ist die causa finalis, das telos der gesamten Operationen. Im Sinne des Kosmischen aber vielleicht noch entscheidender ist der Umstand, daß sich durch die Transformation der Dinge Welten als ideale Artefakte schaffen lassen, selbstreferentiell geschlossen, in sich logisch (da nur der Logik dieses Formats folgend) und konsistent. Denn wie der Autor es anspricht, lassen sich so ganze Ökosysteme (Branchen) der Sombartschen kapitalistischen Unternehmung zusammenstellen und einem *survival of the fittest* zuführen. Schematisch sieht eine solche teleologische Welt[15] dann so aus:

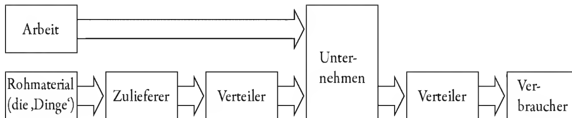


Abbildung 1
Die Wertschöpfungskette.

Nehmen wir als Beispiel eine holzverarbeitende Industrie. Die Bäume eines Waldes (das Rohmaterial) werden von Zulieferer-Unternehmen zu diversen Vorprodukten verarbeitet und dann, über Verteiler-Unternehmen, zu den Unternehmen transportiert, welche die Endverar-

13 Innovationen als Basis der Wertschöpfung, und Motor der Marktentwicklung. Schumpeter, Joseph (1912): Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung. Berlin: 157. Die Idee beeinflußte Theorien des Wachstums und von Konjunkturzyklen, sowie Friedrich v. Hayek und die späteren Neoliberalen. Als Hinweis, wie verzweigt und verflochten die Zusammenhänge sind, die hier nur skizziert werden können.

14 Stacey, Ralph D. (1996): Strategic Management & Organisational Dynamics. London etc.: 174 f.

15 Nach Stacey (op. cit.): 175. Es wird hier, wie im Folgenden, zwischen Teleologie und Teleonomie getrennt.

beitung übernehmen. Die Endprodukte werden dann über weitere Verteiler-Unternehmen dahin transportiert, wo sie der Verbraucher erwerben kann. Der Wert des ursprünglichen Dings (hier: des Baums) beginnt also erst, nachdem es *tot* ist und auf jeder Stufe der Kette in etwas anderes, mit Wertsteigerung, transformiert wird. Sein einziger Wert als ursprüngliches Ding, d. h. als dem, was es eigentlich, nicht virtuell, *ist* – nämlich ein lebendiger Baum – liegt lediglich darin, Ressource zu sein, rohe Materie im Sinne der aristotelischen hyle. Der Wald *als solcher* ist nichts wert (es sei denn, er wird touristisch wertgeschöpft). Gleiches gilt für Menschen (der Kasten ‚Arbeit'), die auch erst dann Wert gewinnen, wenn sie nicht mehr Menschen, sondern Arbeit*nehmer* geworden sind, vom Lagerarbeiter bis zum Management. Genauso wie die andere Kategorie von ‚Mensch', der Verbraucher, erst dadurch Wert gewinnt, indem er konsumiert, eben verbraucht, also einer bestimmten *Funktion* zugeführt wird. Einer Funktion, die entgegen aller Versprechen des Marketing nicht zum bonum commune der Konsumenten gedacht ist, sondern zur Erreichung des Endziels einer Profitgenerierung, dem telos, dem dieser Kosmos in seiner Gesamtheit zustrebt. Die Funktion des Konsums besteht also nicht in der ‚Bedürfnisbefriedigung' der dergestalt Betrogenen – also gerade nicht in dem, weshalb es laut Theorie den Markt der freien Marktwirtschaft überhaupt gibt: Bedürfnisbefriedigung einer möglichst großen Zahl von Menschen über Angebot und Nachfrage. Sondern sie besteht allein in der Erfüllung des sinnhaften Zwecks (Sombart) jener Systemgröße, die im Zentrum eines solchen Kosmos steht, dem gewinnorientierten Unternehmen. Das Wirtschaftssubjekt wird zur Funktion und damit, wie alles andere in diesem Kosmos auch, zum Objekt.

Diese erst virtuellen und dann faktisch werdenden Zuschreibungen von Funktionen machen das eigentlich Utopische des gesamten Vorgangs aus, den einer universalen Entortung mit anschließender Neuzuweisung: die aus ihren ursprünglichen Bezügen gerissenen Dinge werden im künstlichen Kosmos neu verortet; und bleiben im Falle der ‚Menschen' dann dort, meist bis zur Rente. Die anderen Dinge können gar nicht mehr dort weilen da sie schon längst tot sind; sie leben nur noch in ihren durch Wertschöpfung meliorierten Derivaten fort, vom Baum bis zur vermarkteten Stadt.[16]

Fortschrittliche Funktionalisierung als Survival of the Fittest

Das kosmische Zentrum dieser Welt, das einzelne Unternehmen, ist der Natur dieser Welt gemäß auch das Zentrum der Wertschöpfung. Trotz ihrer einfachen Funktionalität kann diese Welt jedoch, als gelebte Wirklichkeit, von einer Vielzahl solcher kosmischen Zentren bevölkert werden. Denn bereits ihr Schema läßt erkennen, daß mit Ausnahme der Anfangs- und Endglie-

16 Auf den Punkt gebracht in Piero Sraffa (dt. Ausgabe 1976): Warenproduktion mittels Waren. Frankfurt/Main.

der seiner teleologischen Kette, dem jeweils hyletischen Stoff der Ressourcen von den Inputs bis zum Verbraucher, jedes Glied der Kette nicht nur eines, sondern auch mehrere Unternehmen enthalten kann, die sich dann zu Gruppen (hier: Zulieferer, Verteiler) aggregieren lassen. Der gesamte Weltenraum dieses Kosmos bildet, als Wirklichkeit, ein komplexes Ökosystem funktionaler Verschaltungen und Gruppierungen. Im Unterschied zu seinen klassischen, vorkapitalistischen Vorgängern ist dieser Kosmos aber nicht zentriert, sondern fluid, verteilt, oder technisch gesagt ‚polyzentrisch'; außerdem verändert er sich andauernd. Zudem kann jedes einzelne seiner Unternehmensobjekte in seiner Eigenschaft als ‚Wirtschafts-Subjekt' wiederum solche funktionalen Ketten um sich herum bilden, als einzelnes Individuum also wieder im Zentrum einer solchen, nun spezifisch auf seine Belange zugeschnittenen Kette stehen – das heißt, es kann *sich seine eigene Welt bauen*. Wenn z. B. der Welt-Kasten „Unternehmen" von einem Zulieferer-Betrieb ausgefüllt wird, dessen „Verbraucher" dann eben nicht der Konsument als Einzelperson ist, sondern ein Betrieb der Endverarbeitung.

An der Logik, meint an der formatierenden Entwertung konkreter Individualitäten, ändert das nichts, der Logos dieser Welt bleibt immer derselbe, er ist ganz im klassischen Sinne monozentrisch. Es geht um die Teleonomie des Überlebens durch Profitmaximierung, zu erreichen durch Funktionalisierung der jeweils übrigen Teilnehmer eines solchen Weltsystems; also der oben eingeführten ‚Dinge' als ehemaligen, und darüber hinaus immer noch tatsächlichen Individuen. Man erkennt leicht, wie fein gesponnen eine solche Welt sein kann, „in Wirklichkeit", als Gefüge von *Wirkung*, daß das, was oben nur als trockenes funktionales Schema portraitiert wurde, in Wirklichkeit ein komplexes ‚System' mit einer Vielzahl entsprechender Sub-Welten verkörpert. Sie abzubilden ist jedoch nicht nötig – in der Sprache dieser Welt ausgedrückt: das wäre ineffizient – um diese Welt zu verstehen, d. h. auch: als Waffe zu benutzen, reicht das Schema, meint die in ihm sich ausdrückende Logik, vollkommen aus. Weil in einer solchen Welt Verstehen und Instrumentalisieren dasselbe sind. Alle Vorgänge dieser Welt erhalten damit einen gewissen teleonomischen Zug, einen *drive* in eine bestimmte Richtung, wie das in ihr angesiedelte Management sagen würde: Virtualisierung durch Formatierung, um der Tautologie des Überlebens zu genügen. Innerhalb einer solchen Welt stellt sich dann die unmittelbare Unternehmens-Umwelt, ein als Weltbild ausgedrückter eigener Kosmos[17] innerhalb des Kosmos der Wertschöpfungskette, wie in Abbildung 2 dar.

Dieses Weltbild, gleichzeitig eines der Hauptinstrumente zur Analyse und Gestaltung in der Berufswelt des Verfassers, geht auf Porter zurück, einem Berater inmitten der Privatisierungen der 1980er- Jahre, einer Epoche, in der Wettberwerb als *survival of the fittest* eine neue Dimension erfuhr. Gezeigt werden die aus Porter's Sicht zentralen kosmischen Kräfte, die auf das Unter-

17 Nach Porter, Michael (1985): Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance. New York. Zit. in Stacey (op. cit.): 170 ff.

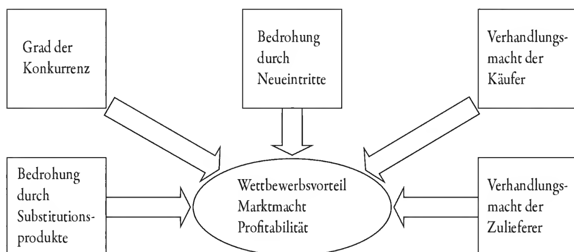


Abbildung 2
Dynamischer Kosmos des Marktes.

nehmen einwirken, das in der Mitte als elliptisches Weltenei angesiedelt ist, ein Mikrokosmos inmitten eines Raums der Gefahren. Das, was das Unternehmen wirklich individuell macht, von der Masse gleichartiger der Selektion des Marktes unterworfener Einheiten unterscheidet (bzw. unterscheiden sollte), sind: (a) seine genuine Art des Wettbewerbsvorteils, (b) seine Position im Markt, als Machtfaktor zu formulieren, und (c) der Grad der Erfüllung seines „sinnhaften Zwecks", seine Profitabilität; also der Erfüllungsgrad dessen, warum es als Selektionseinheit überhaupt existiert. Die auf es einwirkenden fünf kosmischen Kräfte sind selbsterklärend, aber bedrohlich, sie gefährden die Verweildauer der Selektionseinheit in einem so gestalteten Ökosystem andauernd. Denn es handelt sich um eine Welt in Gestalt eines Bedrohungsszenarios, eine Welt steter Veränderung, wie man sich bei der Betrachtung ihres Schemas unschwer vorstellen kann. Die aus der Welt von Abbildung 1 übernommenen Zulieferer und Käufer sind nun nicht mehr kontrollierbare Größen in der Harmonie eines kontinuierlichen Flusses (wie die Darstellung der dort gezeigten Welt suggeriert), sondern zur Gefahr geworden; entweder zur virtuellen = potentiellen Gefahr, oder zur tatsächlichen. Die klare, auf den Profit hin orientierte Teleologie ist in Abbildung 2 nicht mehr direkt sichtbar – obwohl sie selbstverständlich noch vorhanden ist, der gesamte hier skizzierte Welten-Raum dient ja nichts anderem – wohl aber die Universalität der Bedrohung. Derer sich das Unternehmen nur erwehren kann, indem es versucht, (a) Eintrittsbarrieren in dieses Ökosystem zu nutzen oder selbst zu errichten, und/oder (b) seine Individualität auszubauen, indem es seine Wettbewerbsvorteile (so es welche hat) stärkt oder neue schafft. Weil letztendlich aus nur diesen Marktmacht und Profitabilität resultieren.

Wir haben zusammengefaßt ein Paradox vor uns: als *Funktion* ist diese Welt ein Kosmos in echtem, ursprünglichen Sinne, nämlich geschlossen; als reale *Welt* ist sie grenzenlos, da ständi-

gem, und unvorhersehbarem Fortschritt unterworfen – ein Kosmos geschlossener Funktionalität generiert eine grenzenlose Welt, ein überall hin diffundierendes Universum; und das stetig fortschreitend. Angefüllt mit (von der Funktionalität her gesehen) austauschbaren und gegeneinander kämpfenden Einheiten, die ‚Unternehmen' genannt werden. Deren einzige wirkliche Individualität sich darin erschöpft, über Wettbewerbsvorteile (oder eben nicht) zu verfügen. Deren einziges Unterscheidungsmerkmal also eine *funktionale Größe* ist, neben den daraus abgeleiteten der Marktmacht und Profitabilität, eine bloß funktionale Individualität. Es geht also nicht um eine Individualität im herkömmlichen Sinne, um etwas Einmaliges, sondern um eine technische, verallgemeinerbare Individualität der Funktionen. Es geht nicht um Individuen in einem traditionellen, oder gar menschlichen Sinn.

Dennoch existieren selbst in einer solchen Welt konkrete Individuen, aber eben nicht als Einzelperson oder beseelte Gebilde, sondern nur in der Form einer abstrakten, aus konkreten Einzelwesen (Menschen) zusammengesetzten, kumulierten *virtuellen* Individualität, in Gestalt besagter ‚Unternehmung'. Trotz ihrer funktionalen Austauschbarkeit sind die Unternehmen die eigentlichen und wahren Individuen, welche diese Welt bevölkern; der Rest ist nur Beiwerk, zu formendes Material, Rohstoff eben. In seiner Gesamtheit, d. h. auch in seiner Dimension, *Wirklichkeit* zu sein, ist es ein paradoxer Kosmos: Produkt einer Abstraktion realer Verhältnisse, die in neue, artifizielle Verhältnisse umgeformt werden, wird er dann zur realen Wirklichkeit. Mit anderen Worten, was für die oben eingeführten ‚Dinge' dieser Welt galt, gilt auch für diese Welt als Ganzes. In ihrem schematischen Habitus ausgedrückt, handelt es sich um Welterschaffung durch die phantastische Operation einer universalen Transformierung: Realität → Virtualität → Realität. Ergebnis ist eine Welt als ideales Artefakt, die alles ‚Artifiziellen' ungeachtet sehr real geworden ist, wie wir alle wissen; eine künstliche Wirklichkeit wurde zur Realität.

Damit kann für das eigentliche Individuum dieser Welt, unter Zuhilfenahme seiner Beiwerke und in Verfolgung seines ‚sinnhaften Zwecks' der Profitgenerierung, nun endlich seine Bestimmung erfüllt werden, nämlich selbst Fortschritt zu *sein*, und das in Permanenz. Das Unternehmen überlebt zunächst nur um zu überleben, dann jedoch, im Prozeß seiner sinnhaften Zweckverfolgung die anderen übervorteilend, schreitet es fort – es wächst, oder trachtet zumindest danach. Es wächst weil es sich laufend verbessert, und das wiederum kann es tun, weil es seine Operationen effizient, meint aufwandsminimierend gestaltet. Und wachsen muß es, weil seine Profite wachsen müssen; denn es genügt nicht, lediglich nur Profit zu erwirtschaften. Fortschritt 1: Profitwachstum als per se endloser Progress. Die Numerierung der Fortschrittskräfte erfolgte aus Vereinfachungsgründen, da dies die effizienteste Weise ist, die von Sombart ge-

nannte Grundmentalität, nämlich die Versachlichung des kapitalistischen Geistes, zum Ausdruck zu bringen.

Fortschritt 2: Dazu muß es zunächst seine interne Wertschöpfung einem laufenden Prozeß der Optimierung unterziehen, indem es den eigenen Mikrokosmos wie oben zitiert in *primary* und *support activities* unterteilt und auf seine Subsysteme zugeordnet, in sog. Cost Center (Support) und Profit Center (wo das Geld herkommt) genau trennt. Was durch eine Vielzahl von Instrumenten bewerkstelligt wird, die aus Gründen sozialer und politischer Verträglichkeit mit ihren entsprechenden Euphemismen versehen werden, wie Gemeinkostenwertanalyse, Lohnkostenveredelung oder dergleichen. Auch Fortschritt 2 ist ein per se endloser Progress, da immer alles irgendwie optimiert werden kann – der Mythos der Effizienz wurde geboren. Der gesamte, intensiv diskutierte Konnex von Wirtschaft, Naturwissenschaft und Technik ist hier wesensmäßig anzusiedeln. Ebenso wie das ebenfalls intensiv diskutierte Faktum einer Welt als Technotop, die Konsequenz eines solchen Konnexes; daß man in Bezug auf diesen Technotop – dem neuen kosmischen Ort – von bloßer ‚Technik' gar nicht mehr sprechen kann sondern nur von einer umfassenden, alle Lebenswirklichkeit in sich begreifenden Technologie.[18] Also davon sprechen muß, daß wir in einer Welt als Artefakt leben.

Fortschritt 3: die Beziehungen zur Umwelt müssen ebenso laufend optimiert werden, durch effizientere Gestaltung und/oder Übervorteilung. Effiziente Gestaltung meint hier, daß die Beziehungen zur Umwelt technisiert werden, als Folge einer Vergeistigung der Betriebe, auf die wir noch stoßen werden. Die reale Welt abstrahiert sich, die Beziehungen zu ihr werden technisiert. Fortschritt 3, in sich ebenso endlos, stellt sich jedoch als ein schwieriges weil dem Hobbes'schen Kampf unterworfenes Unterfangen heraus – denn die anderen eigentlichen Individuen dieses Kosmos wollen ja auch alle dasselbe erreichen; vgl. Abbildung 2.

Was zu Fortschritt 4 führte, der Virtualisierung des Unternehmens selbst. Das virtuelle aber dennoch eigentliche Individuum dieser Welt war zunächst gezwungen, sich gleichsam zu verflüssigen, immer volatiler zu werden: zunächst „flexibilisierte" es sich, um dem Wettbewerbsdruck gewachsen zu sein. Begonnen mit der sog. Matrix-Organisation, die es erlaubte, das Ephemere weil Flexible in seine Organisationsarchitektur einzuführen. Es gab geschichtlich konstante Einheiten, der Logik der Kriegsführung gerecht in Stäbe und Linien unterteilt, letztere wiederum in Divisionen gegliedert; und Projektgruppen, welche quer zu jenen festen Architekturteilen formiert wurden. Zunächst waren auch diese relativ fest angelegt, als Geschäftsfelder (die Terrains der Kriegsführung), und ebenfalls mit einer gewissen geschichtlichen Konstanz versehen. Später, als die durch Abbildung 2 abstrahierten Prozesse immer kompetitiver wurden, gab man das Modell der Matrix auf und ging zum ‚gläsernen' Unternehmen mit

18 Aus Platzgründen kann auf diesen Umstand nicht eingegangen werden. Siehe hierzu Bammé, Arno (2011): Homo occidentalis. Von der Anschauung zur Bemächtigung der Welt. Zäsuren abendländischer Epistemologie. Weilerswist: 21 f., 71, 87, 98 f.

‚flacher Hierarchie' über, das sich auf sein ‚Kerngeschäft' (also auf das Zentrum seiner überlebensrelevanten Aktivitäten) konzentrierte, der vorherrschende Arbeitsmodus wurde der einer jederzeit änderbaren Projektorganisation. Mit anderen Worten, das Ephemere obsiegte, die kreative Zerstörung Schumpeters (wir werden ihr noch begegnen) wurde zum Gestaltungsprinzip, denn es galt, sich den immer unvorhersehbareren „Anforderungen des Marktes flexibel anzupassen" und „die Reaktionszeiten zu verkürzen"; so das Managementjargon der Zeit.

Jedoch genügte selbst das zum Überleben nicht. Die nächste Stufe des Evolutionsprozesses war erreicht, als mit zunehmender Globalisierung des Hobbes'schen Kampfes das Unternehmen gezwungen war, sich *direkt* zu virtualisieren: es löste sich auf, indem es ortlos, zur wörtlich utopischen Einheit wurde. Es konnte seine Wertschöpfung überall realisieren, und die Orte, an denen diese vollbracht wurde, beliebig wechseln – siehe die zeitgenössischen Diskussionen über Standortfragen und Heuschreckenschwärme. Selbst der Kopf solcher Gebilde, das caput mundi der jeweiligen Unternehmenswelt konnte seinen Ort wechseln wenn nötig – meist als Finanzholding, dem sinnhaften Zweck des Ganzen gemäß, wanderte es dahin, wo die Umweltbedingungen steuerrechtlich jeweils am günstigsten waren. Bezeichnender Ausdruck dieser Entwicklungsetappe war das *offshore-business*: das Geschäft der Wertschöpfung erfolgt außerhalb der terra firma fester Bezüge, und das heißt hier vor allem, außerhalb der Bezüge einer wie auch immer gearteten Gemeinschaft (heute anonymisierter als ‚Gesellschaft' vorgestellt). Zu deren bonum commune ja laut Theorie – also laut Metaphysik – das Unternehmen beitragen soll, indem es für ‚seine' Volkswirtschaft bestimmten Zwecken der Bedürfnisbefriedigung zu dienen hat. Aber was bedeutet schon Zugehörigkeit in einer Welt von Thomas Hobbes?

Was laut Sombart als Vergeistigung der Betriebe begann endete in ihrer Ortlosigkeit. Um den Prozeß in seiner ganzen Tragweite der Welterschaffung zu erfassen, lohnt ein Blick auf seinen Ausgangspunkt:

> Geist nenne ich in diesem Zusammenhang alles Immaterielle, das nicht Seele ist. Geist hat ein selbständiges Dasein, ohne lebendig zu sein. Seele ist immer lebensgebunden, als Menschenseele immer persongebunden. Vergeistigung ist die Hinbewegung vom Seelischen zum Geistigen, ist Herausstellung, Objektivierung seelischer Vorgänge, Versachlichung.[19]

Wir kommen damit zu Fortschritt 5, der endgültigen Versachlichung des Betriebs, dem geschichtlich vorläufigen Endpunkt der hier skizzierten teleonomischen Physik, der es gelang, sich in eine immer weiter wachsende Physis zu übersetzen. Einer Physik, die nicht der Metaphysik des bonum commune, sondern derjenigen der Ford'schen Tautologie gehorcht: *the business of business is business*. Der Betrieb selbst wird zum Wirtschaftsobjekt, bleibt nicht mehr das kosmische Zentrum, da er selbst zum Objekt einer anderen, ihn überlagernden und umgreifenden Wertschöpfungskette wurde. Ausgelöst wurde dieser Prozeß durch den Umstand, daß

19 Sombart (op. cit.), Bd. III: 895.

nicht mehr nur der Profit wachsen mußte, sondern die Rate, in der er wuchs, ebenfalls wachsen mußte. Mit anderen Worten, daß ein Wachstum des Wachstums zu gewährleisten war, wenn der Betrieb, die kapitalistische Unternehmung Sombarts, überleben wollte. Vor allem mit Ausweitung der Unternehmensaktivitäten durch sog. globalisierte Märkte begann damit die *shareholder value*-Problematik Raum zu greifen: die Anteilseigner (shareholder) wollten Wachstum des Wachstums; sonst rentiert sich das nicht und fällt damit aus der Ford'schen Tautologie heraus. Internationale Finanzkonsortien begannen als shareholder Macht zu gewinnen, die Unternehmensstrategie wurde zunehmend von ihnen bestimmt, nicht mehr von der Unternehmensleitung. Vor allem aber kann eine Strategie die sein, daß es das betr. Unternehmen oder Teile von ihm nicht mehr geben soll. Weil ihm als Ganzem oder seinen Teilen die „Rentabilität" und damit die Lebensberechtigung abgesprochen werden – und rentabel ist nur, was in Effizienz wachsend wächst. Das alte kosmische Zentrum des Sombartschen (und noch des Porter'schen) Unternehmens wurde selbst „vergeistigt": es war kein autonom entscheidendes In-dividuum mehr sondern konnte zerlegt, zur Ware funktionalisiert und entsprechend formatiert werden. Es wurde zur Finanzgröße, dessen Wertigkeit im Rahmen dieser neuen Wertschöpfung von eigens dafür geschaffenen neuen Unternehmungen beurteilt wurde, sog. Rating-Agenturen. Die mittlerweile auch in der Lage sind, ganze Staaten zu beurteilen, wie wir wissen. Der Euphemismus dafür ist *assessment*, die Beurteilung von *assets*, Überleben in Aussicht stellenden Eigenschaften. Ursprünglich nur Vermögenswerte im engeren Sinne, wurden sie die Nachfolger des Porter'schen „Wettbewerbvorteils" und eine neue kosmische Größe, denn ein *asset* ist Vermögen im wörtlichen Sinne, d. h. die Fähigkeit oder das Potential, das Vermögen eben, etwas tun oder hervorbringen zu können. Damit liegt die Idee des *asset* nahe an der des Virtuellen in seinen eingangs genannten Bedeutungen: Assets sind nicht nur reine Finanzgrößen – das sind sie *auch*, und sie haben sich letztlich in solchen wiederzufinden, *at the end of the day*, wie es im Management heißt – sondern zudem alle jene Eigenschaften, Fähigkeiten und Potentiale, die uns als Unternehmen befähigen, den Wettbewerbskampf erfolgreich (meint wachsend) zu bestehen. Die virtuelle Gestimmtheit der Assets zeigt sich besonders in ihrem Verhältnis zum Wettbewerbsvorteil: sie können zu Wettbewerbsvorteilen werden, müssen es aber nicht zwangsläufig. Ein Asset ist keine Überlebensgarantie, nur das Potential dazu.

Kehren wir zu der im Vergleich dazu schon alten Welt der in Abbildung 2 dargestellten Verhältnisse zurück, so sind jene schon Geschichte, das stete Fortschreiten des hier behandelten Kosmos ging über sie hinweg. Denn von einem Überleben des Betriebs zu sprechen macht keinen Sinn mehr wenn dieser selbst zum Objekt warenmäßiger Betriebsamkeit wurde, ausgesetzt der neuen kosmischen Macht der Finanzmärkte. Dennoch braucht er Assets, um wenigstens als Objekt zu überleben.

Der Mythos des freien Marktes

Betrachtet man das diesem Kosmos zugrundeliegende übergreifende Funktionsprinzip, das, was ihn gleichsam als Weltenklammer zusammenhält, nämlich Formatierung durch Objektivierung über Funktionalisierung, so wirkt dieser Kosmos paradox: indem er ent-individualisiert, setzt er eine Vielzahl individueller Kräfte frei. Wie gesagt, nicht die der in ihm Beteiligten in der Art, daß sie in einer solchen Welt nun ‚besser' oder gar ‚freier' leben könnten; der vom Verfasser so oft gehörte Mythos, daß freie Marktwirtschaft = Freiheit = Demokratie sei trifft auf die Beteiligten ja gerade nicht zu. Auch ist diese Marktwirtschaft nicht frei, außer in der Entfesselung von Kräften. Setzt doch das utopische Ideal eines wirklich freien Marktes laut Theorie – also laut Metaphysik – die Gleichheit aller Teilnehmer voraus, damit sein *laissez faire* vollumfänglich, und das heißt hier, überhaupt erst funktionieren kann.[20] In der Weltsicht der Wertschöpfungskette ausgedrückt müssen alle Teilnehmer im wesentlichen die gleiche Marktmacht haben, damit die Bedingungen „vollständiger Konkurrenz" und damit ein wirklich freier Markt gegeben sind. Damit ein anderer, mit dem erstgenannten verbundener Mythos eintreten kann, der seit dem mythischen Gründervater Adam Smith immer wieder als Maßgabe für das Erreichen einer wirklich neuen Welt wirklicher Freiheit, nämlich der eines wirklich freien Marktes diente: daß ein Maximum an Chaos ein Maximum an Ordnung gewährleiste. Daß, wenn alle Kräfte wirklich freies Spiel hätten, sich über Selbstorganisation (wir erinnern uns) eine neue Harmonie, ein tatsächlicher, d. h. auch *lebbarer*, Kosmos einstellen würde. Daß mit anderen Worten maximaler Kampf – die Bedingungen vollständiger Konkurrenz – zu einer maximal möglichen Harmonie und damit zu einem maximal möglichen Frieden führen würden. Es wundere ihn, schreibt Braudel, daß man angesichts der Erfahrungen des realen Kapitalismus an den „Mythos der Marktwirtschaft" bis heute noch glauben könne.[21] Denn was blieb in diesem kosmischen System war zwar Kampf und „Arbeitsleid" (Adam Smith), aber keine selbstorganisierende Harmonie über selbstorganisierende Gleichgewichte – der Fortschritt des Kampfes organisierte sich selbst, ganz in der Weise eines *polemos pater panton*, daß der Krieg der Vater aller Dinge sei (Heraklit); auch der einer Wertschöpfungskette unterworfenen. Während der mythische Gründervater noch die reine, vergleichsweise noch harmlos daherkommende Arbeitsteilung als den Motor des Fortschritts schlechthin ansah[22] – ein Motor, der sich später in das formatierende Funktionsprinzip der Wertschöpfungskette übersetzen sollte – und das Wertproblem noch als solches thematisierte, hatte sich das Ganze später längst verselbst-

---

20 Hierzu vgl. Braudel, Fernand (1997): Die Dynamik des Kapitalismus. Stuttgart: 45; sowie Pribram, Karl (1998): Geschichte des ökonomischen Denkens (2 Bände). Frankfurt. Bd. I: 136 f., 139, 227, 243 ff., zur Entstehungsgeschichte.

21 Braudel (op. cit.): 45 f. Er hält übrigens, in genau diesem Zusammenhang, die Bezeichnung ‚Kapitalismus' für wesentlich besser geeignet als den der ‚Marktwirtschaft', um die realen Verhältnisse zu beschreiben: 46.

22 Zu Adam Smith's Arbeitsleid und Fortschrittskonzeption siehe Pribram (op. cit.), Bd. I: 249, und 246. Sowie 247 ff., zum Wertproblem.

ständigt, sich selbstorganisierend weiter nach vorne gekämpft, trotz heftiger Kritik, und trotz Kritik sogar aus rein formal-methodischen, d. h. die Funktionsweise als *abstrakten Mechanismus* betreffenden Gründen.[23]

Was blieb, war Fortschritt, sogar in Permanenz – aber es blieb der Fortschritt des Kampfes, nicht der einer Harmonie inmitten von Dynamik. Und das war ja das mythische Bestreben: daß es möglich sein sollte (und müßte, und sicher würde), daß *trotz* Dynamik sich so etwas wie ein Gleichgewicht[24] einstellen würde. Daß es also im Unterschied zu ‚vormodernen', vor-kapitalistischen kosmischen Vorstellungen keiner prästabilisierten, d. h. ex ante *festgefügten* Harmonie[25] bedürfe, und mehr noch, daß sich dieses gesamte System darüber hinaus zu einem bonum commune entwickeln würde. Eine solche Vorstellung ist in der Tat utopisch, da der von ihr entworfene Kosmos feste Orte nicht mehr benötigt, sich auf keine traditionell verwurzelten Bezüge mehr stützen muß. Die neue, und tatsächliche Situation universalen Kampfes wurde von Schumpeter im kosmischen Bild der Schöpferischen Zerstörung zusammengefaßt: der wahre schöpferische Motor ist nicht mehr simple Arbeitsteilung, sondern die dauernde Zerstörung des Alten durch das Neue, das dann (natürlich) sofort zum Alten wird, wenn das jeweils neue Neue kommt.[26] Damit verliert sich die Verwurzelung in der Tradition, und es tritt das ein, was Henry Ford über Geschichte gesagt haben soll: history is bullshit. Klar, sie ist ja auch nicht aktuell. Schumpeters Motor als kosmischer Kraft entspräche dann eine Abwandlung des Mythos der freien Marktwirtschaft, nämlich Freie Marktwirtschaft = Destruktion = Freiheit. Der letzte Teil des alten Mythos fehlt, denn ob das nun Demokratie sei oder nicht wird dann zur Ermessenssache, ist also dem Wähnen der Wirtschaftsubjekte anheim gestellt.

Was bleibt, durch die nackte Tatsache universalen Kampfes als neuer, seit den 1980er Jahren umfassend praktisch gewordener neoliberaler Version des Hobbes'schen Kampfes aller gegen alle bedingt, ist der Anpassungsdruck und die Selektion (um darwinistische Ausdrücke zu gebrauchen), ein *survival of the fittest* als ubiquitäres Faktum, dem man durch laufende mutative Veränderungen hin zum Besseren (= Neuesten) zu entkommen trachtet. Wenigstens in dieser Vorstellungswelt eines falsch verstandenen Darwinismus, der in einem *struggle for existence* die eigentlichen Individuen dieser Welt, die ‚kapitalistischen Unternehmungen' Sombarts, auf die gleiche Stufe stellt wie tierische Populationen. Deren *performance* von besagten Rating-Agen-

23 Auf Einzelheiten kann hier platzbedingt nicht eingegangen werden. Zur Diskussion im ‚Hochkapitalismus' Sombarts nach dem Zweiten Weltkrieg vgl. stellvertretend Dobb, Maurice (1977): Wert- und Verteilungstheorien seit Adam Smith. Eine nationalökonomische Dogmengeschichte. Frankfurt: 268 ff., im Kapitel „Ein Jahrzehnt großer Kritik" (1950er bis Mitte 1960er). Eine Kritik, die seit der sowohl weltanschaulich-methodischen wie Realitäten prägenden Machtübernahme der *Chicago Boys* der neoliberalen Schule von seiten der Theorie weitgehend verstummte. Ebenso stellvertretend die andere Seite, die der direkt Betroffenen: Jessen, Jens, Hg. (2006): Fegefeuer des Marktes. Die Zukunft des Kapitalismus. München, eine Reihe von Beiträgen aus der ZEIT wiedergebend. Oder schärfer weil verzweifelter: Viviane Forrester (1997): Der Terror der Ökonomie. Wien.

24 Zu den Ursprüngen dieser Idee und ihren mythischen Hoffnungen vgl. Pribram (op. cit.), Bd. II: 280 ff.

25 Vgl. oben, Fußnote 8, zur Idee des *Systems* als festgefügter Einheit.

26 Zit. nach Schumpeter, Joseph A. (1943): Capitalism, Socialism, and Democracy. London: 83.

turen beurteilt wird. Aber das sind sie ja gar nicht mehr, wie wir gesehen haben, auch das ist schon geschichtlich überholt, der schöpferischen Zerstörung zum Opfer gefallen – denn ein eigentliches Individuum kann nicht zerteilt und verkauft werden. Die neuesten und deshalb eigentlichsten Individuen sind Finanzkonsortien (vorläufig); nach der Virtualisierung des alten Individuums ‚Unternehmung' zur Ware, d. h. zum Ding in der Wertschöpfungskette. Alles das ist utopisch, in einem direkten, wörtlichen Sinne: wir haben den Ort der Kultur verlassen und uns in die Sphäre der Biologie begeben, wo nach der hier skizzierten Vorstellungswelt das jeweils aktuelle Fluidum herrscht, als jeweils beste weil für den Moment bestangepaßte Welt teleonomischen Überlebens, und nicht mehr der feste Bezug.

Kehren wir zur Geschichte zurück. Es ist nur folgerichtig, daß nach dem Einzug des Marktes als vorherrschende Lebensform seit den 1970er Jahren – zuerst in westlichen Gesellschaften über diverse „Deregulierungs"- und Privatisierungsprogramme zu Lasten staatlicher, d. h. *begrenzender* Einflußnahme, dann weltweit durch die sog. Globalisierung – versucht wurde, diesen Umstand zunehmender Biologisierung des Wirtschaftens auch methodisch zu fassen. Meint im Rahmen der hier behandelten Thematik, Weltmodelle zu entwerfen, die dem Struggle for Existence Rechnung tragen und den in den Abbildungen 1 und 2 gezeigten Kosmos entsprechend verfeinern sollten. Es ging zunächst um die Ressourcenabhängigkeit der Unternehmen, die von seiten der Ressource Mensch mit *human engineering*-Verfahren und einem umfassenden *human resource*-Management gelöst werden sollte (die Bezeichnung verrät schon die ganze dahinterstehende Gesinnung). Aber dann ging es natürlich – ‚natürlich' in den Bezügen dieses Kosmos – auch um andere Ressourcen wie Information, Materie, Kapital, die vom neuen virtuellen Individuum dieser neuen Realität als überlebenswichtige ‚Inputs' benötigt werden.[27] Denn so, wie die in Abbildung 1 portraitierte Welt den alten Mythos unseres Kulturkreises widerspiegelt, daß der Geist über die Materie herrscht (hier: der Geist abstrahierender Formatierung), damit ‚Welt' beherrschbar und somit überhaupt erst zum idealen Artefakt einer betriebswirtschaftlichen Augmented Reality formbar wird, kam im gleichen Zuge das Management an die Macht.

Nach ersten Ansätzen in diese Richtung, dem Taylorismus des sog. Fordistischen Zeitalters, festigte sich der Glaube, daß alles zu ‚managen' sei, selbst diejenigen Bereiche der neuen Cultura als dem Immersive Environment darwinistischer Wirkmacht, die nicht ihr direkter Bestandteil waren – die Residualgröße der alten Natura. Man konnte alles managen, neben den künstlichen Ökosystemen der Abbildungen 1 und 2, selbst schwindende Urwälder oder Restfaunen verschwindender (noch nicht kapitalisierter) Eingeborener. Management, schon in sich ein zutiefst technischer Vorgang, wurde zur allumfassenden Managementtechnik, und zusammen

27 Exemplarisch als Weltmodell in Pfeffer, Jeffrey/Salancik, Gerald R. (1978): The External Control of Organizations. New York etc.

mit dem „Myth of Social Darwinism" formierte sich ein umfassender Management-Mythos.[28] Nach der Ressourcen-Problematik ging es um den umfassenderen ökologischen, d. h. systemischen Aspekt der entfesselten Konkurrenz im Zuge des entfesselten Marktes.[29] Es gab kybernetische Modelle, wie das kosmische Zentrum dieser neuen Welt, das Unternehmen, nach Taylor und Fayol auf zeitgemäße wissenschaftliche Art zu managen sei, und es wurden umfassende Systematiken versucht, der zeitgleichen Ökosystem-Forschung nicht unähnlich: eine biologische Klassifikation, so wie Linné sie im 18. Jahrhundert erstmals für die Welt der alten Biologie vorgenommen hatte.[30] Es gab ein sog. systemorientiertes Management und neuerdings, in Zeiten der nicht nur betriebswirtschaftlich sondern auch durch das Internet gestützten Augmented Reality – eine weitere Stufe der Immaterialisierung der alten ‚Dinge' als Ausgangspunkt der Wertschöpfungskette – gibt es die Evolutionsökonomik. Welche sogar versucht, das funktionelle Endglied der Kette, den Konsument, nicht nur wie bisher als Kunden zu sehen, als bloß passive Größe, sondern ihn umzudefinieren und aktiv als „Nutzer" in das Geschehen einzubeziehen; unter explizitem Bezug auf Schumpeter.[31] Folgendes Zitat zeigt die dazugehörige Weltsicht, die als Zeichen des neuen *common knowledge* in Wikipedia Eingang fand, aufs Deutlichste:

> rekonstruiert die Evolutionsökonomik Wirtschaftsprozesse analog zur biologischen Evolution: Es existiert für keinen Markt und damit auch für kein Unternehmen ein anzustrebender Gleichgewichtszustand. Ein permanenter Wettbewerb zwischen Produkten, Dienstleistungen Unternehmensformen und sogar Wirtschaftssystemen sorgt dafür, dass nur jene Wettbewerbsteilnehmer weiterbestehen können, die den jeweiligen Umweltanforderungen entsprechen und sich an die laufend wechselnden Wettbewerbsbedingungen anpassen.[32]

Welche Werte werden also geschöpft? Noch Adam Smith meinte, daß dem freien Spiel der Kräfte eine kosmische Beschränkung entgegengesetzt werden müsse, institutionell verkörpert durch den Staat. Neben der offensichtlichen Pflicht zur Verteidigung der Landesgrenzen zum Schutze seiner Bürger hat er „die Pflicht, jedes Glied der Nation soviel als möglich gegen die Ungerechtigkeit und Unterdrückung jedes anderen Gliedes derselben zu schützen".[33] Was ist jedoch, wenn es die helfende Hand des Staates nicht mehr gibt und die kosmische Begrenzung weggefallen ist? Wenn eben, um dieses neoliberale Schlagwort zu gebrauchen, umfassend dere-

28 Gabriel, Yannis: The Hubris of Management. In: Administrative Theory & Praxis, September 1998, Vol. 20, No. 3: 257–273. Und Bowles, Martin: The Myth of Management. Direction and Failure in Contemporary Organisations. In: Human Relations, July 1997, Vol. 50, No. 7: 779–803.

29 Zu den institutionellen Vorläufern des Kampfes vgl. Gehmann, Ulrich (2010): Morphologie, Mythos, und Raum. http://digbib.ubka.uni-karlsruhe.de/volltexte/1000021190: 59 f.

30 Zu den kybernetischen Modellen vgl. Beer, Stafford (1979): The brain of the firm, the heart of the enterprise (2 Bände). New York etc. Zum ökol. Ansatz vgl. McKelvey, Bill (1982): Organizational Systematics. Taxonomy, Evolution, Classification. Berkeley etc.

31 Exemplarisch: Borghoff, Thomas (2005): Evolutionary Theory of the Globalisation of Firms. Wiesbaden etc.

32 http://de.wikipedia.org/wiki/Evolutionsökonomik.

33 Adam Smith, Der Reichtum der Nationen, Ausg. ISBN 3-937229-35-3 (keine Jahresangabe). Paderborn: 729.

guliert worden ist und alleine der Kampf ums Dasein übrig bleibt, sowohl für die alten, früheren Individuen der Menschen als auch die virtuellen und zur Ware gewordenen Individuen der Unternehmen? In einer Welt, in der selbst die Ressource Mensch mittlerweile gezwungen ist, als ‚Nutzer' sein eigener Unternehmer zu werden, und sein eigenes Leben zum Projekt zu erklären.[34] Um in der Wertschöpfungskette am Leben zu bleiben, indem es seine *individual fitness* optimiert. Nicht nur der Markt vermarktet das (alte, frühere) Individuum, das Individuum vermarktet sich mittlerweile sogar selbst. Die ‚Freiheit' des Konsums und wenigstens der Schutz einigermaßen stabiler Arbeitsverhältnisse mutierten zur Freiheit des Überlebens. Natürlich werden dadurch die persönliche Kreativität und Entfaltungsmöglichkeit erheblich gesteigert, wie uns der zitierte Artikel versichert. Die hat man aber auch bitter nötig, sie sind, in einer Welt der hier skizzierten Art, natürliches Requisit des Überlebenskampfes geworden. Oder zeitgemäßer formuliert: sie wurden zu unersetzlichen *assets*.

Der Mythos des Fortschritts

In seiner heutigen Version lautet der Mythos: Fortschritt = Wachstum = Sachzwang. Letzterer wurde zusätzlich zu den bisher beleuchteten Kräften als deren Ergebnis und somit zur neuen kosmischen Kraft erklärt. Fortschritt wurde so zum Wert in sich, obwohl er ausschließlich aus dem Zwang der Verhältnisse geboren wurde, aus den schlichten Gegebenheiten des Wettbewerbs. In seiner ausgeführten Form bedeutet der Mythos, daß wir aufgrund der geschilderten Verhältnisse gar nicht anders können als wachsen, meint übersetzt, daß wir gezwungen sind, diese Verhältnisse immer weiter zu effizientisieren, d. h. immer weiter wachsen zu lassen. Weiter übersetzt bedeutet es die Überzeugung, daß wir diesem Kosmos hilflos ausgeliefert sind. Der in Wirklichkeit gar keiner ist – das ist er nur virtuell, wie wir sahen, über seine Funktionalität – sondern eine explodierende Welt. Wegen eben dieses ‚Sachzwangs', oder technischer und somit präziser formuliert, aufgrund laufend wechselnder Bündel (‚Kontingenz') laufend wechselnder Sachzwänge. Die deshalb laufend wechseln weil der Fortschritt, der in Wirklichkeit Wachstum ist, selbst fortschreitet, d. h. analog wachsender Wachstumsraten bei Profiten, sich laufend beschleunigt. Einfacher ausgedrückt, als anthropologisches Fazit dieses zugleich teleonomischen und tautologischen Weltgeschehens: wir wähnen uns einer solchen Welt gegenüber ohnmächtig. Der abendländische Mensch, sagt Jaspers, erfährt so ein Hineintreten ins Leere, und „in höchster Freiheit die Grenze der Freiheit im Nichts."[35]

---

34 Süddeutsche Zeitung Nr. 125, 17./18. September 2011, unter ‚Beruf und Karriere': „Das Leben ist ein Projekt" (Seite V1), wo „Frustrationstoleranz" und „die Fähigkeit zu scheitern" gleich miteinkalkuliert werden.

35 Zit. in Bammé (op. cit.): 89.

Was bleibt, ist das ständig Wachsende des ‚Systems' (Ausdruck für eine solche Welt nach technischem Verständnis) und damit verbunden, der Zwang des Sachzwangs kosmischer Funktionalität. Was bedeutet in diesem Zusammenhang Fortschritt als Wachstum?

Zunächst einmal die zunehmende Weiterdifferenzierung des ‚Systems' mit der Folge zunehmender, d.h. wachsender Desintegration.[36] Nicht nur in den Bereichen, in denen die Funktionalität direkt zur Wirkung kommt, dem Wirtschaftlichen und Technisch-Wissenschaftlichen in ihrer Verzahnung, sondern ebenso in den Bereichen des Politischen und Sozialen. Aber auch das ist wie eingangs erwähnt schon so *common sense* geworden und schon so oft diskutiert worden, daß wir uns längst damit abgefunden haben. Es wurde uns selbstverständlich; wir regen uns ja auch nicht auf wenn es regnet. Also lassen wir es regnen.

Sodann bedeutet es einen Zwang zum Wachstum, mythologisch und real gleichermaßen: das ‚System' muß wachsen, um überhaupt überleben zu können. Gesundheit, der Ersatz für die alte verlorengegangene kosmische Harmonie eines Gleichgewichtszustandes, den es laut Evolutionsökonomie nicht mehr gibt und auch gar nicht mehr geben soll, ist identisch mit Wachstum – zumindest in der Sphäre des Wirtschaftens. Aber da diese Sphäre alle Lebensbereiche durchdringt, ist ein neuer Mythos entstanden: Gesundheit = Wachstum = Überleben. Wenn also Wachstum als neuer *steady state* Überlebensprämisse wurde, gilt zumindest ein Sachzwang ganz sicher: der zu wachsen. Damit wird Wachstum, technisch ausgedrückt, zum *triggering factor* weiterer Systemdifferenzierung und -desintegration, der kosmische Kreislauf ist geschlossen.

Drittens, vielleicht das Entscheidendste, bedeutet es, daß sich dadurch nichts ändert; trotz aller Freiheiten individuellen Konsums und freier weil voll-kreativer Lebensgestaltung. Das heißt es ändert sich auch dann nichts, wenn man die Jaspersche Leere als Fülle begreift. Versteht man unter Fortschritt Evolution, die Entstehung des genuin Neuen, so bleibt das geschilderte System vollkommen selbstreferentiell – es differenziert sich laufend weiter, mit allen beschriebenen Konsequenzen, ohne zu evolvieren, d.h. ohne sich zu *etwas Anderem* zu entwickeln. Als System bleibt es stabil, kosmisch geschlossen, obwohl es sich andauernd verändert und expandiert. Kein wirklich fortschrittliches System verhält sich so. Aber als echtes Immersive Environment wurde es zur Utopie des Realen. Noch ein paar Fortschritte und wir werden weitersehen.

36 In aktuellster Version dargestellt in: Roubini, Nouriel/Mihm, Stephen (2011): Das Ende der Weltwirtschaft und ihre Zukunft. München. Hier besonders das Kapitel „Plattentektonik": 90 ff. Zu Beginn der globalen Deregulierung bereits beschrieben bei Brett, E. A. (1983): International Money and Capitalist Crisis. The Anatomy of Global Disintegration. London etc.

Meet me at the Totem Pole – Shopping Malls des 21. Jahrhunderts oder die Realität virtueller Welten

Chris Gerbing

1 Statt einer Einleitung: Aktuelles aus der Region

Am 24. April 2012 eröffnet in Roppenheim im Elsass, einen Katzensprung über den Rhein entfernt und insofern vor den Toren des südbadischen Rastatt, ein typisch elsässisches Städtchen mit mittelalterlichem Flair innerhalb einer Befestigungsanlage. Der Besucher wird zwischen kleinen, giebelständigen Häuschen mit Dachsimsen und Türmchen hindurch schlendern, der einen heimeligen Wiedererkennungswert verspricht: die Zentren der elsässischen Töpferkunst in Betschdorf und Soufflenheim sind nicht weit. – Roppenheim ist aber vor allem eines: ein Potemkinsches Dorf, denn hier wird sich nicht gemütlich wohnen lassen. Dieses „Disney Land des Einkaufs" wird durch die amerikanische Unternehmensgruppe Carlyle als Factory Outlet Center (FOC) errichtet; es entstehen 27.000 Quadratmeter Einkaufsfläche, auf der 116 Boutiquen Markenware verkaufen sollen.[1] Roppenheim reiht sich damit in eine Entwicklung ein, an deren Anfang in Deutschland das *CentrO* steht. Als Herzstück der „Neuen Mitte Oberhausen" wurde es 1996 auf einer vormaligen Brachfläche eingeweiht, die durch die Schließung der Gute-Hoffnung-Hütte entstanden war. Das *CentrO* verfügt mit seinen rund 70.000 Quadratmeter nicht nur über große Einkaufsflächen,[2] sondern besitzt auch eine Anbindung an diverse Angebote der Event-Kultur, wie beispielsweise ein Multiplex-Kino, das Sea Life, ein Erlebnisbad sowie ein Freizeitpark für Familien, die König-Pilsner-Arena, ein Musical Theater (dort wurde zuletzt 2010 *Wicked – Die Hexen von Oz* uraufgeführt) – und weitere Attraktionen sollen noch folgen. Für Deutschland ist diese Shopping Mall der Vorläufer eines Phänomens, das hier näher betrachtet werden soll. Denn auch in Oberhausen wurde auf eine Schein-Authentizität im Detail gesetzt, deren dezidiertes Ziel es ist, den Besucher (der gleichzeitig natürlich potenzieller Käufer ist) in eine Urlaubsstimmung zu versetzen bzw. ihn ganz bewusst aus seinem gewohnten Alltagsumfeld herauszunehmen. Deshalb erinnern Teile der Architektur an eine spanische Finca, an das Sudhaus einer Brauerei oder an klassizistische Repräsentationsbauten.

1 Nach: Lorey, Jürgen: 2011 soll Fabrikverkauf in Roppenheim öffnen. Baubeginn nun erst Anfang September/Carlyle investiert 60 Millionen Euro, in: *Baden Online*. Zeitungen der Ortenau, abrufbar unter http://www.baden-online.de [letzter Zugriff: 15.08.2011].

2 Basisdaten, nach: http://de.wikipedia.org/wiki/Centro [letzter Zugriff: 16.08.2011]. Zu den Zahlen vgl. http://www.mab.com/de/projekts/FRRoppenheimTheStyleOutles/Pages/default.aspx [letzter Zugriff 15.08.2011].

Im besten Fall passt hier die Architektur zum Inhalt, gelegentlich entstehen aber auch Merkwürdigkeiten, die wohl mit einkalkuliert sind, wenn die „Coca Cola-Oase“ beispielsweise einen römischen Rundtempel imitiert – von außen lässt sich all das an der postmodernen Architektursprache aber nicht ablesen.

Neben Shopping-Architekturen wie Roppenheim, das letztlich den großen Einkaufs- und Baumarkt-Centern auf der „grünen Wiese“, auf Brachflächen, in einer verhältnismäßig dünn besiedelten Region vor den Toren einer Stadt folgt, ist seit einigen Jahren ein weiterer Trend zu beobachten: Vermehrt kaufen Bauträger ganze Stadtquartiere auf, um sie dann in Shopping-Architekturen umzuwandeln. Nicht selten sind dies Filetstücke in Innenstadtlagen, die hier oft einer raschen Sanierung der desolaten Stadtfinanzen geopfert werden. Diese Shopping Malls betreiben außerdem häufig genug Camouflage: Sie übernehmen Teile alter Stadtquartiere, binden historische Gebäude mit ein und erwecken dadurch den Eindruck, Teil einer gewachsenen Stadtstruktur zu sein. Häufig genug handelt es sich dabei allerdings um reine Fassadenarchitektur, dahinter darf dem Konsum gefrönt werden: Ladengeschäfte, Cafés, Supermärkte, Sportstudios etc. reihen sich aneinander, gruppiert um eine oder mehrere Indoor Plazas. Den beiden Shopping Architekturen – den Einkaufszentren am Stadtrand oder im stadtnahen Bereich wie auch den innerstädtischen Einkaufsgalerien – ist eines jedoch gemeinsam: mit der Fülle des Angebots, den Möglichkeiten der Unterhaltung und den Optionen, Hunger und Durst zu stillen, bieten sie dem Besucher eine ganz eigene Welt. Es entsteht letztlich eine Parallelwelt, in der das „Draußen“ für den Moment des Flanierens und während des Shopping-Erlebnisses vergessen werden kann.

Um diese Realität virtueller, weil eine Welt für sich kreierender, aber eben doch nur aufgrund des Shopping Erlebnisses realer Welten sowie um deren Folgen für die europäische, gewachsene Stadt soll es im Folgenden gehen. Dabei wird ganz bewusst auf die letzten beiden Jahrzehnte fokussiert, weil in diesen Jahren der Wandel von den „durchrationalisierte[n] Waren- und Verkaufsschachteln“ (so der Architekturkritiker Gerhard Ullmann), die sich bereits nach außen abschotteten, hin zu den Erlebniswelten der Konsumkultur vollzogen worden ist. Interessant ist allerdings, dass im selben, von Ullmann 1973 verfassten Artikel, ja in der Fortsetzung desselben Satzes bereits das Wort „Illusionsfabriken“ fällt für die Gebäude, die im Wesentlichen erst rund 20 Jahre später gebaut wurden und um die es hier als fiktionalem Gegenentwurf zum realen Stadtraum gehen soll.[3]

3 Ullmann, Gerhard: Kaufhäuser, Orte des Kaufens, in: *Deutsche Bauzeitung*, H. 1/1973, 46.

2 Shopping Malls – ein amerikanisches Phänomen?

1956 wurde in Minneapolis mit dem *Southdale Center* das erste Shopping Center errichtet. Victor Gruen, einem Architekten und jüdischen Emigranten aus Wien, der als „Vater des Einkaufszentrums" gelten kann,[4] ging es primär darum, ein Kommunikationszentrum für die Stadt zu schaffen, ihm zu einem Mehr an Urbanität zu verhelfen und der Zersiedelung entgegenzuwirken. Mit seinem multifunktionalen Charakter sollte es den „Typ eines modernen Marktplatzes im Siedlungsbrei nordamerikanischer Städte"[5] repräsentieren, er wollte damit „dem suburbanen Niemandsland [...] neben einem kommerziellen Versorgungsangebot auch ein kulturelles und soziales bieten."[6] Diese weitreichenden städteplanerischen Ideen Gruens wurden in der sich anschließenden Entwicklung allerdings nicht beachtet, durchsetzen konnte sich nur der ökonomische Aspekt der Shopping Malls, die in den Vereinigten Staaten, wo die Distanzen zwischen den Städten groß und diese selbst eine Tendenz zur Weitläufigkeit haben, vielleicht noch eine Berechtigung aufweisen.

Mit dem *Southdale Center* orientierte sich Gruen am Wegenetz und der Kleinteiligkeit der europäischen Stadt, die Straße als koordinierendes Thema setzte sich in der Nachfolge dieses Shopping Centers ab Mitte der 1970er Jahre durch. Die Schaffung von Identität und die Vermittlung von Orientierung waren bei der Anlage dieser kleinteiligen Strukturen auf großer Fläche ein wichtiges Ziel.[7] Nur folgerichtig heißt entsprechend die Bildunterschrift zum *South Woodham Ferrers* Einkaufszentrum in Essex/UK „A newly erected village? No, a shopping centre"[8] – eine Bildunterschrift, die demnächst auch für Abbildungen von Roppenheim angewandt werden kann ...

---

4 Gerd Kühn führt das – ebenfalls von Victor Gruen geplante – *Country Club Plaza* in Kansas City (1920) und *Shoppers World* bei Boston (1951) als die ersten Einkaufszentren an (nach: Kühn, Gerd: Innerstädtische Einkaufszentren: Entwicklungen – Strukturen – Perspektiven, in: Brune, Walter/Junker, Rolf/Pump-Uhlmann, Holger (Hrsg.): Angriff auf die City. Düsseldorf 2006, 17–27, hier: 18). Dem schließt sich auch Barbara Hahn an mit dem Hinweis, dessen Initiator Jesse Clyde Nichols habe im Vorfeld angekündigt, im Zusammenhang mit einer neu zu errichtenden Siedlung ein Shopping Center zu errichten, das auf die Bedürfnisse des Automobils ausgerichtet sei, um den Wert der Siedlung zu steigern (Hahn, Barbara: 50 Jahre Shopping Center in den USA. Evolution und Marktanpassung. Passau 2002, 30). Andere, wie beispielsweise Holger Pump-Uhlmann, bezeichnen Gruens 1954 in Detroit/Michigan erbautes Northland Center als erstes Shopping Center; seine Architektur perfektionierte er mit dem Southdale Center (nach: Pump-Uhlmann, Holger (Hrsg.): Vom Kaufhaus zur Stadtgalerie. Bauten für den Handel von Walter Brune. Berlin 2011, 16).

5 Brune, Walter: Einführung, oder: Troja lässt grüßen, in: Brune/Junker/Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 7–9, Zitat 8.

6 Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 16.

7 Vgl. Maitland, Barry: Shopping malls: planning and design. New York 1985, bes. 64 ff. mit zahlreichen Beispielen.

8 Beddington, Nadine: Design for Shopping Centres. Cambridge 1982, 24.

2.1 Eine kurze, kritische Geschichte des Bautyps

Mit den in den Shopping Malls unter einem Dach versammelten Dienstleistungsbetrieben und Einzelhandelsgeschäften diverser Branchen trat die Entwicklung der Einkaufsarchitektur in ihre dritte Innovationsphase.[9] Ihnen vorweg gegangen waren im 19. Jahrhundert Passagen und Galerien, auf die im späten 19. und beginnenden 20. Jahrhundert die Kaufhäuser und zuletzt die Mall-Architekturen folgten. Allerdings hat auch (ausgehend von den USA, wo die Einkaufszentren seit Jahrzehnten fester Bestandteil der dortigen Einzelhandelsgesellschaft (!) sind) die Shopping Mall als Bautyp bereits gravierende Veränderungen erfahren, denn die bis in die 70er Jahre errichteten Malls verloren deutlich an Attraktivität. Die an der Vanderbilt University in Nashville lehrende Deutsche Barbara Hahn erklärt die Entwicklung neuer Typen vom Factory Outlet über das Value-, Power- oder Hybrid Center mit dem Bestreben, konkurrenzfähig zu bleiben.[10] Bereits 1984 erläuterte Nadine Beddington die verschiedenen Möglichkeiten, die sich für die Architektur eines solchen Gebäudekomplexes ergeben:

> The design of large center covered malls can range from an ‚indoor street' concept – with its consequent indications – street lamps, ‚outdoor' type landscaping, etc. – to the almost ‚drawing room' or art gallery atmosphere of the luxury fashion center. A rehabilitated center may make full use of the character of the original buildings, contributing to urban revitalization, as at Covent Garden London, Ghirardelli Square, San Francisco, Fauneuil Hall, Boston and London Pavillon Picadilly, London.[11]

Konstatiert werden muss entsprechend, dass in den USA bereits parallel zu den Einkaufzentren auf der „grünen Wiese" ganze ehemalige innerstädtische Industriekomplexe, wie beispielsweise die vormals als Schokoladenfabrik errichteten Gebäude des heute als *Ghirardelli Square* bekannten Einkaufzentrums in San Francisco/USA in eine Konsumarchitektur transformiert wurden (und das möglicherweise tatsächlich aufgrund des Konkurrenzdrucks). Mit seiner Spezialisierung auf das Spezielle, mit der Verbindung von Einkauf mit Restaurants, Kino und Büroräumlichkeiten geht das *Ghirardelli Square*, 1964 eingeweiht, letztlich auch Einkaufszentren wie dem *CentrO* in Oberhausen voraus. Bereits 1979 erkannte der New Yorker Journalist Jesse Kornbluth, dass die zuvor skizzierte Entwicklung dazu führte, dass „the stodgy, family-orientated department store [was transformed] into a virtual amusement park [...] part store, part theater, part center for continuing education."[12] Und der Architekt Walter Brune, der

9 Vgl. Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 16.

10 Hahn, wie Anm. 4, 10 f. Barbara Hahn weist darauf hin, dass selbst die Amerikaner noch Probleme haben mit der Definition der Shopping Malls neueren Typs. Aus diesem Grund hat sie die wichtigsten neuen Typen –Factory Outlet Center, Value Center, Power Center, Urban Entertainment Center und Hybrid Center – auf 10 tabellarisch mit ihren jeweiligen Charakteristika kurz vorgestellt. Vgl. hierzu auch die Tabelle auf 37.

11 Beddington, wie Anm. 8, 24. Zu *Covent Garden* vgl. auch Huxtable, Ada Louise: Goodbye History, Hello Hamburger. An Anthology of Architectural Delights and Desasters. Washington D.C. 1986, 32 ff.

12 Kornbluth, Jesse: The department store as theater, in: *New York Times Magazine*, 29. April 1979, 65 f.

das *Rhein-Ruhr-Zentrum* als eines der ersten, nach amerikanischem Vorbild errichteten Shopping Center in Deutschland baute (1971 bis 1973, Mülheim/Ruhr),[13] „erkannte in der Folge den offensichtlichen konzeptionellen Fehler des Bautyps eines großen und nicht integrierten Einkaufszentrums",[14] das seine eigene Welt schuf, auf eine gewachsene Architektur, lokale Strukturen oder örtliche Gegebenheiten keine Rücksicht nahm und damit einem Ausbluten der Innenstädte Vorschub leistete.

Die Situation im Deutschland der Nachkriegszeit

Natalie Hochheim weist in ihrer Dissertation darauf hin, dass ausgehend von Schweden – wo Shopping Center, nicht wie in den USA auf der „grünen Wiese", sondern als in die Städte integrierte Einheiten errichtet wurden und damit Modellcharakter besaßen – ab den 1950er Jahren das Shopping Center als Bautypus auch in Europa Fuß fasste.[15] Gleichzeitig führt sie als Gründe für die Zunahme der Shopping Center die demografische Entwicklung, die zunehmende Erwerbstätigkeit verheirateter Frauen, den gestiegenen Mobilitätsgrad und die zunehmende Freizeit an. Insbesondere die Zunahme des Bestands an Personenkraftwagen und die damit einhergehende Veränderung des Verkehrsaufkommens führten dann zur Errichtung von Shopping Centern an verkehrstechnisch günstig zu erreichenden Orten: 1964 wurde das erste Shopping Center diesen Typs als *Main-Taunus-Zentrum* in Sulzbach nahe der Autobahn Frankfurt-Wiesbaden eingeweiht.[16] Das *Main-Taunus-Zentrum*, wie auch das noch im selben Jahr eröffnete *Ruhrpark-Einkaufszentrum* in Bochum gerieten bereits im selben Jahr in die Kritik, weil sie außerhalb der Stadt errichtet worden waren und damit der weiteren Funktionsfähigkeit der Innenstadt Konkurrenz machten. Schon damals galt diesem Punkt die Sorge der Regionalplaner:

> Die beiden regionalen Shopping-Center der ersten Stunde [...] bewegten [...] die Gemüter in Handels- und Planungskreisen heftig. Zeitweise kam es sogar so weit, dass die Verfechter des zwischenstädtischen Standorts und die auf Erhaltung traditioneller Funktionsabläufe und Standortmuster erpichten Kreise unversöhnliche Positionen bezogen. Schlaglichtartig trat damit die ganze Problematik einer unbesehenen Übernahme des amerikanischen Shopping-Centers zutage.[17]

13 Vergleichbar ist es dem Alstertal Einkaufszentrum (AEZ) das 1970 im Zentrum des Hamburger Stadtteils Poppenbüttel eröffnet wurde und heute noch – nach Erweiterungen 1990/91 und 2006 zu den größten Einkaufszentren Norddeutschlands gehört. Auf 59.000 m² sind 240 Geschäfte untergebracht (nach: http://www.hamburg-web.de/guide/detail/Alstertal-Einkaufszentrum [letzter Zugriff: 23.09.2011].

14 Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 17.

15 Nach: Hochheim, Natalie: Entstehung der Shopping-Center in Hamburg unter besonderer Berücksichtigung der Geschichte der Shopping-Center Einkaufszentrum Hamburger Straße und Alstertal-Einkaufszentrum. Dissertation Hamburg 2003, 26 ff., abrufbar unter: http://ediss.sub.uni-hamburg.de/volltexte/2003/917/pdf/dissertation.pdf [letzter Zugriff: 23.09.2011].

16 Ebenda, 32.

17 Ebenda, 34.

In den 1970er Jahren reifte – aus den häufig als gescheitert zu bezeichnenden Versuchen einer Neuordnung der Städte nach den Prinzipien der *Charta von Athen* heraus[18] – die Erkenntnis über den Wert urbaner historischer Strukturen. Die zum Europäischen Denkmaljahr 1975 erarbeiteten Empfehlungen des Deutschen Nationalkomitees für Denkmalschutz sahen schon die Erhaltung gewachsener städtebaulicher Strukturen vor. Diese Bemühungen führten dazu, dass der Deutsche Städtetag 1985 auf seiner Jahrestagung konstatierte, er habe bereits „frühzeitig auf die Gefahren einer ökonomischen, technokratisch verplanten Stadt aufmerksam gemacht und Wege zur menschlichen Stadt aufgezeigt."[19] Die „menschliche Stadt" wird geprägt von den Bürgern, die sie als mehr als nur eine Ansammlung von Gebäuden und Straßen begreifen, die sich darin wohl fühlen wollen – und sie eben nicht nur als praktisches Nebeneinander möglichst vieler (Shopping-)Angebote erleben wollen.

Und die Reaktion: Integrierte Einkaufszentren

Architekten und Städteplaner reagierten erneut auf die veränderte Situation, wie z.B. Walter Brune, der sich mit der Errichtung von integrierten Einkaufszentren in zentralster innerstädtischer Lage einen Namen machte. Dabei stand, wie in Eindhoven (*Heuvel Galerie*, 1990 bis 1992), die gesamte historische Altstadt zur Disposition: Hier wurden der Marktplatz und die angrenzenden Einkaufsstraßen in das Konzept einbezogen, die Einkaufsgalerie mit ihrer kleinteiligen Struktur sollte auf diese Weise „zu einem verwobenen Teil der Altstadt werden."[20] Zwar wurde in Eindhoven „die vorhandene Maßstäblichkeit der Innenstadt zum bestimmenden Paradigma",[21] gleichzeitig führen Abbildungen dieser in bestehende Architektur eingebauten Galerie vor Augen, wie fließend der Übergang zwischen realer und Scheinwelt sein kann. Im Angesicht einer Konsumkultur, die zwischenzeitlich reine Konsumarchitektur in den Städten hervorbringt, bei der eben jene historischen Strukturen imitiert werden, angesichts von Bauträgern, die gezielt Filetstücke in Innenstadtlagen aufkaufen, um Shopping-Architekturen zu errichten, fragt man sich, ob sich die vor knapp 40 Jahren geäußerten Empfehlungen zur Erhaltung städtebaulicher Strukturen in der heutigen Entwicklung noch niederschlagen oder ob sie nicht viel eher pervertiert worden sind.

Kritiker der Shopping Malls in Deutschland bzw. Europa führen aus, dass ihre Übertragung aus den USA gravierende Probleme mit sich brachte und „eine Versündigung an einem oft tausend

18 Vgl. Gerbing, Chris: Urban Places in the 21st Century and the Concept of „Heimat", in: *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts*, vol. 3/2011, 1–16, hier: 7 f.

19 Samtlebe, Günter: Die Stadt: Heimat ihrer Bürger, in: Deutscher Städtetag (Hrsg.): Die Stadt: Heimat ihrer Bürger. Stuttgart et al. 1985, 31–39, hier: 33.

20 Vgl. Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 109.

21 Ebenda, 111.

Jahre alten Kulturerbe“ bedeutet.[22] Denn trotz der Zerstörungen des Zweiten Weltkriegs ist die innerstädtische Infrastruktur – obwohl gegenläufige Tendenzen zu verzeichnen sind – noch geprägt vom Einzelhandel.[23] Ein Ausbluten der Innenstädte und ein Rückgang des Einzelhandels werden in den Diskussionen (beispielsweise auch erst jüngst wieder zum Bau von Roppenheim) als Argument gegen diese Form der Kommerz-Konzentration angeführt.[24] Letzteres vor allem, weil, wie bereits eingangs angemerkt, seit einigen Jahren verstärkt auf die Ansiedelung von Shopping Malls in Innenstädten gesetzt wird – kurioserweise, um die Städte attraktiver zu machen. Doch attraktiv werden sie vor allem für die Betreiber dieser Malls, die letztlich den Einzelhandel verdrängen und zu einer Verarmung des Angebots in nicht unerheblichem Maße beitragen, wie auch die *Immobilien Zeitung* bemerkt: „In den allermeisten Fällen verlagerte sich die Wertschöpfung in den Städten von den zahlreichen Geldbeuteln der Immobilienbesitzer in der 1a-Lage auf den einen der Center-Betreiber.“[25] Insofern sorgen die Shopping Malls genau für das Gegenteil dessen, was sie propagieren: eben nicht für ein Mehr an Urbanität, für eine Stärkung der Stadt. Das Europäische an diesem Trend ist dabei die Verlagerung der Center in die Stadt selbst hinein, so dass Scheinwelten in der Innenstadt entstehen.

2.2 Scheinwelten im Zeichen des Konsums: Inszenierte Markenerlebnisse

Betrachten wir die Gebäude selbst, in denen diese Shopping Malls untergebracht sind, so fällt auf, dass es große Komplexe sind, die – sofern sie sich in einer innerstädtischen Lage befinden – ihre Größe durch Zergliederung der Fassaden aufzulockern versuchen. Ob sie dabei, wie das *CentrO* in Oberhausen, verschiedene Architekturen und Stile imitieren, ob sie historische Bauglieder integrieren, wie beim Bau des *ECE Centers* in Karlsruhe mit der denkmalgeschützten Fassade des ehemaligen Kammertheaters oder in Eindhoven mit einem gesamten Stadtviertel geschehen, oder ob es sich um eine funktionale Architektursprache handelt, innerhalb derer diese Auflockerung stattfindet, sei dahin gestellt. Denn das eigentlich Interessante an diesen Malls ist, dass sie bei ihrem Zug in die Innenstädte, wie bereits dargelegt, in deren Architektur hineingewachsen sind. Aus den großen, flach gedeckten Hallen auf der „grünen Wiese“, in de-

22 Brune, Walter: Einführung, oder: Troja lässt grüßen, in: Brune/Junker/Pump-Uhlmann, wie Anm. 4, 7 ff., 9.

23 Interessant ist, dass in den USA die Shopping Malls – trotz (oder gerade wegen) eines einzelnem Betreibers in der amerikanischen Literatur als „eigenständige Betriebsform des Einzelhandels“ gewertet werden (Nach: Hahn, wie Anm. 4, 13). Thomas Krüger und Monika Walther weisen darauf hin, dass Shopping Center in innerstädtischen Lagen „heute als die ‚Warenhäuser des 21. Jahrhunderts‘ gelten können“ und belegen dies mit aktuellen Zahlen (Krüger, Thomas/Walther, Monika: Auswirkungen Innerstädtischer Shopping Center, in: Wehrheim, Jan (Hrsg.): Shopping Malls. Interdisziplinäre Betrachtungen eines neuen Raumtyps. Wiesbaden 2007, 191–208, Zitat 191).

24 So wandte sich der Karlsruher Oberbürgermeister Heinz Fenrich in diese Angelegenheit bereits 2004 an den damaligen Staatspräsidenten Jacques Chirac und bat auch Gerhard Schröder um Mithilfe zur Verhinderung des Projekts (Vgl. N.N.: Schreiben an Chirac, veröffentlicht auf http://www.ka-news.de/region/karlsruhe/Schreiben-an-Chirac;art6066,37361 [letzter Zugriff 16.08.2011]).

25 Und weiter heißt es dort, ein „ganz offensichtlicher Niedergang des lokalen Einzelhandels“ sei gleichzeitig zu beobachten (N.N.: Shoppingcenter-Planungen. Immer mehr Städte widerstehen der Versuchung, in: *Immobilien Zeitung* Nr. 15 vom 14.07.2005).

nen die Läden ihre Waren in unterschiedslosen Boxen präsentierten, wurden Architekturen, die eine Anbindung an die Stadtlandschaft versprechen. Oder, wo diese zu trist erscheint (wie in Oberhausen) bzw. die mittelalterlichen Städtchen der Umgebung vor Augen (wie in Roppenheim), die Heimeligkeit versprechen, das Disney-Prinzip schöner Gegenwelten in gebaute Architektur umsetzen,[26] um den Käufern die Illusion zu geben, sie würden sich in Spanien, Italien oder an einem anderen, schöneren Ort dieser Erde befinden – in jedem Fall aber nicht dort, wo sie sich gerade tatsächlich aufhalten! Insofern ist Robert Misik zuzustimmen, der konstatiert, dass die Architektur jene „Kunst [ist], die der Ökonomie am nächsten ist" und auf die „die Sachzwänge kapitalistischen Wirtschaftens am direktesten durchschlugen."[27]

Die Erschaffung von Gegenwelten, die den Besucher und (potenziellen) Käufer aus der Realität in eine schöne Scheinwelt versetzen, um ihm Erfahrungen jenseits seines Alltags zu ermöglichen, wie auch die Vermittlung der „Aura der Marke" – worum es Rem Koolhaas bei dem *Prada-Epicenter* in New York ging – sind zwei Seiten einer Medaille, die einmal beim Gros der Käufer und dann bei den Begüterteren ansetzt. Gerade *Prada* und ihr Zusammengehen mit Rem Koolhaas, auf das nach dem New Yorker Flagship-Store in Seoul die „Transformer"-Architektur folgte,[28] macht deutlich, dass hinter einer Marke deutlich mehr als nur die Kleidung (oder allgemeiner: Konsumgüter) stecken: Exklusivität, Kultiviertheit, Kunst und ähnliches soll auf den Träger der Marke übergehen – d.h. Konsum schafft in zunehmendem Maße Identität. Dazu passt dann auch, dass der *Prada*-Store in SoHo in der *New York Times* als „museum show on indefinite display" bezeichnet wurde.[29] Deutlich wird dabei aber auch, dass die Grenzen zwischen Kunst und Konsum verwischen, nicht zuletzt, weil sich dafür Star-Architekten wie Rem Koolhaas oder Zaha Hadid (die 2008 für *Chanel* ein mobiles Museum realisierte)[30] einspannen lassen – die wiederum die Investition des Unternehmens durch ihr Ansehen absichern.[31] Ob sich die auf die Architektur durchschlagenden Einkaufsphänomene nun aber am oberen oder unteren Ende der Konsumskala bewegen, beiden ist gleich, dass sie die Städte deutlich verändern: „Wenn der Imperativ des Konsumkapitalismus lautet: ‚Führe uns in Versuchung!', so sind Koolhaas' Flagship Stores seine Kathedralen, aber die Shopping Malls sind die

26 Vgl. Schmitz, Claudius A.: Charismating – Einkauf als Erlebnis. So kitzeln Sie die Sinne Ihrer Kunden. Heidelberg 2005, bes. 43 f.

27 Misik, Robert: Das Kult-Buch. Glanz und Elend der Kommerzkultur. Bonn 2007, 59.

28 Vgl. http://prada-transformer.com [Zugriff 11.02.2011]. Deutlich wird beim Besuch der offiziellen Webseite, dass es sich nicht um temporäre Architektur klassischen Zuschnitts handelt, sondern dass hier zusätzlich zur zeitlichen Begrenztheit die Grenzen zwischen Konsum, Kunst und Bildung bewusst überschritten werden, indem studentische Projekte wie auch Ausstellungen in die Präsentation der Mode von Prada bewusst mit einbezogen werden.

29 Muschamp, Herbert: Critic's Notebook. Forget the Shoes, Prada's New Store Stocks Ideas, in: New York Times, 16.12.2001, abrufbar unter http://www.nytimes.com [Zugriff 07.02.2011].

30 Weiterführend vgl. http://www.chanel-mobileart.com [Zugriff 11.02.2011].

31 Georg Franck meint dazu weiter: „Der Modekonzern partizipiert am Prestige der Architektur als genuiner Kunst, die Architektur partizipiert an der Präsenz der Marke Prada jenseits der Kunst." (Franck, Georg: Mentaler Kapitalismus. Eine politische Ökonomie des Geistes. München 2005, 80).

Kirchen, die in jeder mittelgroßen Stadt zu finden sind – und die erst den Glauben in alle Ekken der Welt verbreiten."[32]

Shopping als Event

In den vergangenen Jahren mutierten die ehemals ausschließlich dem Einkaufen vorbehaltenen Malls zu eigenen Quartieren, zu so genannten „Urban Entertainment Centern" (UEC), in denen die Zwischenräume, wie bereits erwähnt, angefüllt wurden mit Gastronomie, Fitness-Centern, Kinos und weiteren Dienstleistungsbetrieben, so dass ein längerer Aufenthalt in ihnen problemlos möglich wird und natürlich auch intendiert ist; einige unter ihnen haben sogar eigene Ausbildungszentren oder Kindergärten, sie sind also organisiert nach dem Prinzip „soziales Leben rund um den Imperativ „kaufen"".[33] Was in den USA in den letzten Jahrzehnten zum festen Bestandteil des „American Way of Life" wurde – Verabredungen unter Jugendlichen werden dort getroffen, junge Mütter fahren ihre Kinderwägen spazieren, die Einkaufszentren eignen sich zum gemeinschaftlichen „mall-walking" und an den Wochenenden sind sie Ausflugsziel für Familien[34] – schwappt schon seit einiger Zeit nach Europa über. Wenn das soziale Leben aber vermehrt in diesen Indoor-Paradiesen der Konsumkultur stattfindet, wenn UECs jene Charakteristika übernehmen, die ursprünglich den Innenstädten beigemessen wurden, brauchen wir die alte europäische Stadt mit ihrer gewachsenen Struktur und der ihr eigenen Architektur, den Plätzen, Straßen und Gebäuden – und nicht zuletzt: dem breiten Angebot, das in diesen gewachsenen Strukturen vor allem Einzelhändler zu bieten in der Lage sind, überhaupt noch?[35] Oder haben wir letztlich nicht schon eine Vereinheitlichung zu konstatieren, die dem Konsum-Dreiklang von McDonalds, Media Markt und H&M folgt? Und: sind hierfür nicht auch jene begüterten Käufer mit verantwortlich, die bereits als „smart shopper" bezeichnet werden? Die mit ihrem Gang zu Aldi ihr Selbstbild komplettieren, weil sich erst im Zusammentreffen mit einer ganz anderen Traditionsklientel „das befriedigende Gefühl der fei-

32 Misik, wie Anm. 27, 64.

33 Ebenda, 66. Gerade deshalb bezeichnet Ada Louise Huxtable sie als „a standarized nonplace. Inside, everything is carried out at a high level of boring competence. [...] There is pricey consumerism to the point of overkill. But there is no real architecture or urbanism here at all; it is merchandising, pure and simple." (Zit. nach Huxtable, Ada Louise: Architecture, anyone? Cautionary Tales of the Building Art. Berkeley/Los Angeles ²1988, 185).

34 Vgl. Hahn, wie Anm. 4, 10.

35 Misik charakterisiert die UEC als Orte, die scheinbar brodelnd, lebendig und öffentlich sind. Scheinbar deshalb, weil „das urbane Erlebnis [...] eingebettet [ist] in eine Brand-Politik, die Politik einer Warenmarke.", weil die Erlebnisse mit dem Image der Mall übereinstimmen müssen. Und er konstatiert weiter: „Die Mall ist also ein pseudo-öffentlicher Raum oder ein gigantischer Privatraum. Sie ist ein Privatraum, weil sie nur eine Kulisse des Öffentlichen und im privaten Besitz ist, aber sie ist natürlich nach allen praktischen Gesichtspunkten ein öffentlicher Raum." (Zit. nach Misik, wie Anm. 27, 66 f.).

nen sozialen Unterschiede“ einstellt, das sich im Feinkostladen aufgrund der Homogenität der Käuferschicht nicht einstellen mag.[36]

Betrachten wir die Image-Kampagnen, mit denen Städte um Touristen und Investoren werben, wird deutlich, dass sie sich selbst als „Brands“ verkaufen, dass ein gewisses Lokalkolorit und ein wenig Subkultur dazu zwar notwendig sind, weil sie auch erwartet werden, dass dies alles aber zum jeweiligen städtischen Markenimage passen muss. Was seinen Ausgang bei der Shopping Mall hatte, wird nun auf die ganze Stadt übertragen, die „sedierten Erlebnisse und die Kontrollierbarkeit“[37] werden zu Werten, auf die sich Innenstädte festlegen, in denen das, was stört, radikal beseitigt wird, um ein möglichst sauberes, hübsches, ordentliches Bild zu präsentieren. Aber: wohin führt das, wenn die Straße zur Freiluft-Mall wird? Was passiert mit dem Bewohner, Besucher, Passanten, der auf diese Weise sozialisiert wird? Ist ein individuelles Erleben in einer derart durchgestylten Umwelt noch möglich?

In den Shopping Malls – und zwar sowohl vom Typ Roppenheim als auch vom Typ Eindhoven – kulminieren also gewisse Phänomene, indem sie Mimikry betreiben.[38] Denn sie suggerieren uns die schöne, pittoreske, gemütliche europäische Stadt, vielleicht sogar mit ein wenig Subkultur angereichert, aber – die Body Guards im Eingangsbereich machen es deutlich – es ist eine Stadt, die eben nicht für jeden nutz- und erlebbar ist. Probleme jedweder Art müssen leider draußen bleiben! Und auch die Schicht der Nicht-Käufer möge bitte Abstand davon nehmen, sich in ihnen einfach nur aufzuhalten, um dem nicht zielgerichteten (also konsumorientierten) Müßiggang nachzugehen.

Branding

Die Menschen kaufen, was sie wollen, nicht, was sie brauchen. Insofern bedient das Markenbranding das Wollen mehr als die Bedürfnisse, weil die Konsumenten nicht mehr nur nach einem speziellen Produkt suchen, sondern gleichzeitig auf ein Erlebnis aus sind, also beim Einkaufen emotional involviert werden wollen. Betrachten wir die neueren Shopping Malls, so lässt sich konstatieren, dass die Prognose des englischen Autors Ko Floor, dass „Shopping used to be about buying something, but in the future shopping will be more about doing something." sich bereits in der Realisierungsphase befindet.[39] Es geht dabei darum, eine emotionale Ver-

---

36 Fühner, Ruth: Völker, leert die Regale! Die Lust am Konsum, in: Kemper, Peter (Hrsg.): Der Trend zum Event. Frankfurt 2001, 57–70, Zitat 58.

37 Misik, wie Anm. 27, 72.

38 Ada Louise Huxtable führt diesen Gedanken noch weiter aus, indem sie von *The Forum* in Paris berichtet, erbaut an eben jenem Ort, an dem sich vormals mit *Les Halles* der zentrale, überdachte Markt der Stadt befunden hatte: „A series of new-old street signs mark underground corridors that seem to be named after streets demolished above, a cute gimmick appearing in other rebuilt parts of the city, more suggestive of loss than of gain." (Zit. nach Huxtable, wie Anm. 33, 185).

39 Floor, Ko: Branding a Store. How to build successful retail brands in a changing marketplace. London/Philadelphia 2006, 13.

bindung mit dem Konsumenten aufzubauen, eine Verbindung, die aber nur registriert werden kann, wenn die Marke tatsächlich einzigartig ist und ein wichtiger Bestandteil des alltäglichen Lebens (zumindest der peer group, die sie trägt, verwendet, benutzt, etc.). Das daraus sich ergebende Problem ist allerdings, dass die Markenbezogenheit letztlich darauf setzt, sich immer wieder neu zu erfinden und damit ein emotionales Mehr verspricht: „Customers should not just be satisfied with the retail brand; they should be delighted. Their expectations will have to be exceeded every time."[40] Eine Spirale des Besser, Schneller, Mehr wird dadurch in Gang gesetzt, die jeder, der zur jeweiligen peer group dazugehören will, letztlich bedienen muss, um dazuzugehören. Robert Misik spricht deshalb vom „Lifestyle-Kapitalismus", in dem „der Stil eines Menschen, seine Identität, unmittelbar verbunden [ist] mit den Dingen, die er konsumiert."[41] Und der Lüneburger Tourismusforscher Karlheinz Wöhler konstatiert, dass

> in der Postmoderne [...] Waren und Dienstleistungen verzaubert worden sind: Wir konsumieren symbolisch, und dies bedeutet für Kaufentscheidungen, dass die Konsumgüter als Bedeutungsträger fungieren, auf immaterielle Signifikate verweisen; die Güter selbst – die Signifikanten – sind nur noch Bedeutungsträger.[42]

Mit den Shopping Malls bewegen wir uns im dreidimensionalen Bereich dieses Phänomens, denn sie bilden den Rahmen für das inszenierte Kauferlebnis: „Brandscaping, die dreidimensionale Gestaltung von Markenlandschaften, bezeichnet Erlebnisräume mit hohem Unterhaltungswert, vom Flagshipstore bis zum Corporate Theme Park, von maßgeschneiderten, modularen Shop-Systemen bis zu innovativen Mall-Konzepten."[43]

Die zuvor skizzierte Entwicklung am Anfang des 21. Jahrhunderts vor Augen, scheinen Shopping Center nach Barbara Hahn mit ihrer Garantie auf „Sauberkeit, Sicherheit, gutes Marketing und eine bestmögliche Mischung des Angebots", die durch Management und private Sicherheitskräfte eingelöst wird, einen positiven Beitrag zur Revitalisierung der Innenstädte leisten zu können.[44] Das mag in den USA tatsächlich der Fall sein, wo die Innenstädte seit den 60er Jahren aus unterschiedlichen Gründen einen Bedeutungsverlust erfahren haben – gleichzeitig birgt diese Tatsache aber auch ein Risiko für die Investoren und, mit der Verlagerung des alltäglichen Lebens in die Malls, auch ein nicht von der Hand zu weisendes Risiko der weiteren Marginalisierung der Stadtmitte. In Deutschland, wo ein unabhängiger Einzelhandel nach

---

40 Ebenda.

41 Misik, wie Anm. 27, 8.

42 Wöhler, Karlheinz: Touristifizierung von Räumen. Kulturwissenschaftliche und soziologische Studien zur Konstruktion von Räumen. Wiesbaden 2011, 45. Claudius A. Schmitz geht sogar so weit, zu behaupten, dass das Unternehmen heute von den Konsumenten mit bestimmten Vorstellungen verbunden werden müssen. Werden sie dies nicht, sind sie „absolut austauschbar. Und Austauschbarkeit sollte man sich in der heutigen konkurrenzstarken Zeit besser nicht leisten." (Schmitz, wie Anm. 26, 140). Vgl. weiterführend Hinterhuber, Hans H./Pechlaner, Harald/Matzler, Kurt (Hrsg.): IndustrieErlebnisWelten. Vom Standort zur Destination. Berlin 2001.

43 Riewoldt, Otto (Hrsg.): Brandscaping. Worlds of Experience in Retail Design/Erlebnisdesign für Einkaufswelten. Basel/Boston/Berlin 2002, 7.

44 Hahn, wie Anm. 4, 57.

wie vor parallel zu den Ladenketten in innerstädtischen Lagen vertreten ist, trägt die verstärkte Ansiedelung von innerstädtischen Malls zusätzlich zu einer Vereinheitlichung und sukzessiven Verdrängung lokalen Angebots bei.

Hieß es früher, nur der Standort zähle, so muss diese Einzelhandelsweisheit heute revidiert werden. Denn urbane Einkaufsareale sind heute mehr noch als früher den Moden unterworfen und müssen – wie diese auch – selbst einen individuellen Markencharakter ausbilden, um Hersteller- und Shopmarken eine attraktive Plattform zu bieten. Otto Riewoldt konstatiert für diese „Verkaufslandschaften aus der Retorte“ vollkommen zu Recht, dass ein nicht unerheblicher „Teil des erfolgreichen Marketings [...] eine auf Erlebnisqualitäten setzende Architektur“ ist.[45] Aber wohin führt dies, wenn die Ladengeschäfte, Fitness-Center und Kindergärten gleichermaßen umgebende Architektur so stark auf den Erlebnischarakter ausgelegt wird? Führt dies tatsächlich dazu, dass – um es mit Rem Koolhaas zu umschreiben – das urbane Leben durch das Einkaufen kolonialisiert, wenn nicht sogar ersetzt wird?[46] Hinzu kommt ja letztlich auch, dass die Shopping-Architekturen (analog zu den Konsumgütern) ganz dezidiert auf ein Bedeutungs- und Symbolmanagement setzen, um ein gewisses Image aufzubauen, das wiederum den Konsum sichert. Das heißt aber, dass „die Fähigkeit, Images und Zeichen herzustellen, umzuarbeiten, zu kommunizieren und zu manipulieren [...] zum entscheidenden Element postmodernen Wirtschaftens, sowie der Produktion und Reproduktion des Sozialen“[47] wird. Wöhler führt weiter aus, dass diese Tatsache zu einer Ästhetisierung des Konsums führe, der zu einer „Art Schauspiel“ wird. Dies führt wiederum dazu, dass „im Kulturschauspiel als der kulturellen Inszenierung der Gegenwart [...] die wichtigsten Werte der Kultur sichtbar und zugänglich werden.“[48] Was aber sind die „wichtigsten Werte“, wenn wir eine Verlagerung von tatsächlicher Kultur zu einer durch den Konsum motivierten Kulturimitation konstatieren müssen?

Die Touristifizierung öffentlicher Räume im Zeichen des Events

Hinzu kommt, dass sich Städte selbst vermehrt als Marken aufbauen und vermarkten, um ihrer zunehmenden Austauschbarkeit entgegenzuwirken, und weil die Stadtoberen bereits registriert haben, dass erfolgreiche Stadtmarken Sinn stiften.[49] Visuelles Zeichen der Stadtmarke

45 Riewoldt, wie Anm. 43, 53.

46 Rem Koolhaas, zit. nach Otto Riewoldt: Neue Wege im Retail-Design. Workshop-Diskussion mit Experten, in: Ders., wie Anm. 43, 102–118, hier: 105.

47 Wöhler, wie Anm. 42, 46. Weiterführend vgl. Miles, Steven: Consumerism – As a Way of Life. London et al. 1998.

48 Ebenda. Bereits im Jahr 2000 konstatierte Gerhard Schulze: „Das unaufhörliche Pulsieren der nachfolgenden Produktionsausstöße setzt einen Konsumenten voraus, dem es mehr auf das Nehmen ankommt als auf das Haben. Der Idealkonsument des Erlebnismarktes ist ein Kanal, durch den die Angebote hindurchströmen, nicht ein Behältnis, in dem sie sich sammeln.“ (Gerhard Schulze, zit. nach Brackow, Anne: Markenarchitektur in der Konsumwelt: Branding zur Distinktion. Wiesbaden 2004, 8).

49 Vgl. Ergez, Ayda: Stadtkommunikation. Die Stadt – eine Marke?, in: Hilber, Marie Luise/Ergez, Ayda (Hrsg.): Stadtidentität. Der richtige Weg zum Stadtmarketing. Zürich 2004, 157–164, hier bes. 160 f.

ist dann das Logo (sprich: das Stadtwappen), das aber verbunden sein muss mit entsprechenden Kommunikationsmaßnahmen, um „positionierungsrelevante [...] Assoziationen" zu leisten. „Einzigartigkeit, Eigenständigkeit und die Differenzierung von anderen Städten" werden im besten Fall durch das Stadtwappen kommuniziert, weshalb das Stadtlogo „das ehrliche Bewusstsein für Identität, Werthaltung und Kultur" markiert.[50] Nur: Dieselben Aussagen treffen gleichermaßen auf die Shopping Malls – respektive auf jene in den Innenstädten, insbesondere auf jene, die die gewachsene Stadt imitieren – zu. Es entsteht folglich eine Konkurrenzsituation zwischen der Stadt „draußen" und der auf Shopping ausgerichteten Scheinstadt der Mall, die ja, wie bereits dargelegt, zwischenzeitlich den Anspruch erhebt, allen Ansprüchen und Erfordernissen des alltäglichen Lebens gerecht werden zu können. Legt man die Annahme zugrunde, eine Stadt brauche ein unverwechselbares Gesicht, um sich von den anderen Städten abzusetzen und um sich seiner Identität sicher zu sein, „dann darf die Mitte der Stadt nicht nur dem Konsum und der Zerstreuung gewidmet sein."[51] Im Betrachten der Entwicklung, die Städte nehmen, scheint dieses Plädoyer Wolfgang Grünbergs aber (zumindest derzeit) keine Verfechter zu haben.[52] Problematisch wird dies auch, weil mit dem schon erwähnten Verkauf von innerstädtischen 1a-Lagen an Investoren momentan die Weichen für die nächsten Jahrzehnte der Stadtentwicklung gestellt werden.

Welche Entwicklung in (vorerst) letzter Konsequenz mit der Errichtung von großen UECs in zentraler innerstädtischer Lage begünstigt wird, lässt sich mittlerweile in den USA beobachten und trägt dort dazu bei, dass die Shopping Center zwischenzeitlich in die Kritik geraten sind. Dort sind noch deutlich mehr Funktionen, die über das reine Einkaufen hinausgehen, in die Zentren integriert: „Nicht selten sind im suburbanen Raum abgesehen von der öffentlichen Verwaltung alle zentralörtlichen Funktionen auf die Shopping Center konzentriert. Wirklich willkommen ist aber letztlich nur der kaufkräftige Kunde, d. h. die weiße Mittel- und Oberschicht."[53] Diese Entwicklung begünstigt aber die zuvor skizzierten Veränderungen, deren Auswirkungen auch in Deutschland bereits zu begutachten sind, wenn auch noch nicht so ausgeprägt, wie in den USA. Allerdings darf in diesem Zusammenhang nicht unerwähnt bleiben, dass das Phänomen innerstädtischer Shopping Center in den USA deutlich weniger ausgeprägt ist als beispielsweise in Kanada. Barbara Hahn führt dies darauf zurück, dass die US-amerikanischen Innenstädte aufgrund von umfangreicher Suburbanisierung und wegen der Rassenunruhen der 1960er Jahre „einen großen Bedeutungsverlust" erfahren hatten und in der Folge auf-

50 Ebenda, hier 163.

51 Grünberg, Wolfgang: Orientierungssuche. Stadtidentität zwischen Markt, Event und Orientierungssuche, in: Hilber/Ergez, wie Anm. 49, 51–64, hier: 62.

52 Wolfgang Grünberg ist Professor für Praktische Theologie an der Universität Hamburg und Direktor der Arbeits- und Forschungsstelle „Kirche und Stadt", die u. a. Kirchengemeinden sowohl aus theologischer als auch aus stadtplanerischer Perspektive berät.

53 Hahn, wie Anm. 4, 45.

gegeben worden waren.[54] In einer Innenstadt, die dem Verfall anheim gegeben worden ist, sinkt die Kaufkraft, wohingegen die Kriminalitätsrate steigt – kein günstiges Klima für die Ansiedlung eines UECs, wie man sich unschwer vorstellen kann.

3 Öffentliche Räume als Paradoxon

Öffentliche Räume sind, darüber sind sich Architekturkritiker und Soziologen einig, einem Wandel unterworfen.[55] Privates Handeln wird öffentlich, ehemals Öffentliches wird privat. Deshalb können wir heute im Jogging-Anzug (also fast in Schlafkleidung) im Freien telefonieren, wobei die Bandbreite von Liebesgeflüster bis Mitarbeitergespräch mitzuhören ist. Gleichzeitig wurde das häusliche Essen abgelöst durch die Möglichkeit, sich an jeder Straßenecke einen Döner, eine Wurst, ein Brötchen einverleiben zu können, und selbst Bankgeschäfte können wir quasi im Vorbeigehen am Automaten erledigen. Dafür verlagern sich, wie zuvor erörtert, einstmals öffentliche Funktionen in semiprivate Einheiten, die mithilfe von Eingangskontrollen und Videoüberwachung die Suggestion des Öffentlichen und der Anonymität an diesen öffentlichen Orten ad absurdum führen,[56] so dass das Intime immer öffentlicher, Öffentlichkeit dagegen immer privater wird.[57] Richard Sennett hat bereits 1974 mit seiner viel beachteten und kontrovers diskutierten Publikation „Verfall und Ende des öffentlichen Lebens" die These aufgestellt, der öffentliche Raum sterbe ab, weil sich die Menschen in ihrer Privatheit einigelten und vom Gemeinwesen nichts mehr wissen wollten.[58]

Gerade jüngst hielt der Kunst- und Architekturkritiker Hanno Rauterberg in der ZEIT dagegen, dass „der Drang nach draußen, hinein ins Öffentliche, ungeheuerlich" ist, und das trotz Privatisierungstendenzen. Und er konstatiert weiter: „Überall wird gejoggt, geskatet, gewalkt, vielerorts werden Fitnessgeräte in den öffentlichen Raum gestellt, in Hamburg halten sie selbst vor dem Rathaus ein Beachvolleyball-Turnier ab" – eine Beobachtung, die so auf alle größeren

54 Hahn, wie Anm. 4, 67.

55 Vgl. Klamt, Martin: Verortete Normen. Öffentliche Räume, Normen, Kontrolle und Verhalten. Wiesbaden 2007, bes. 52 ff.

56 Weiterführend vgl. Wehrheim, Jan: Die überwachte Stadt. Sicherheit, Segregation und Ausgrenzung. Opladen 2002.

57 Nach: Rauterberg, Hanno: Drinnen ist draußen, draußen ist drinnen. Hat der öffentliche Raum noch eine Zukunft?, in: Deutsches Architektenblatt, H. 2/2001, 6–10, hier: 7.

58 Sennett, Richard: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität. Berlin 2008, 37 ff. (Erstveröffentlichung 1974).

Städte Deutschlands gleichermaßen zutreffend ist. Deshalb plädiert er dafür, „dem Strukturwandel der Öffentlichkeit einen zweiten Band hinzuzufügen."[59]

Aber ist es tatsächlich die ganze Wahrheit, wenn die Behauptung aufgestellt wird, Internet und Soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter führten dazu, dass wir in einer neuen digitalen Welt zu Hause sind, mit der konkreten Auswirkung, dass wir im Unterschied zu früheren Zeiten auf deutlich mehr Menschen treffen, die wir vorher nicht kannten? Jene Menschen, die wir letztlich am deutlichsten wahrnehmen an Orten, die dem (scheinbaren) Müßiggang dienen, haben, so würde ich behaupten, nicht mehr Kontakte oder halten intensivere Kontakte zu anderen Menschen, als dies früher gewesen ist. Es soll zwar Facebook-User geben, die mehrere 100 Kontakte haben – nur: wie intensiv sind diese und wie sehr dient dies der Zurschaustellung einer scheinbaren Kontaktfreudigkeit, befördert aber letztlich eine Unverbindlichkeit im Miteinander? Insofern scheint mir diese Entwicklung signifikant für eine gewisse Oberflächlichkeit, die sich in unserer Gesellschaft einschleicht (wer schreibt schon noch Briefe, wo doch E-Mail-Kontakt und SMS so einfach und überall verfügbar sind?)[60] – und die letztlich am deutlichsten in jenen virtuellen Räumen zutage tritt, die real erfahrbar sind: den Shopping-Architekturen des jüngsten Typs.

Es ist unbestreitbar, dass der öffentliche Raum „von und im Paradox gleichzeitiger Differenzierung und Integration" lebt.[61] Aber eine Differenzierung oder Integration – zumindest aller Bevölkerungsteile – findet eben in den Shopping Malls mit ihrem Primat des Konsums nicht mehr statt. Die Differenzierung wird bereits an den Eingängen durch Sicherheitspersonal vorgenommen, die Integration einer breiten Bevölkerung kann folglich nur noch für jene gelten, die diese Kontrolle hinter sich gebracht und deren Kriterien sie stand gehalten haben.

59 Rauterberg, Hanno: Ab nach draußen! Wie ausgerechnet das Internet eine Renaissance des öffentlichen Lebens befeuert, in: *ZEIT online* vom 03.07.2011, abrufbar unter http://pdf.zeit.de/2011/27/Public-Space.pdf [letzter Zugriff: 13.09.2011]. Auch Ulrich Berding, Bettina Perenthaler und Klaus Selle geben Entwarnung: Ihrer Meinung nach „sind öffentlich nutzbare Räume, die sich nicht in kommunalem Eigentum befinden, keine Erfindungen der jüngsten Zeit, sondern sie gehören zur „Normalität" der Stadt. Insofern sind auch Malls kein singuläres Phänomen, sondern spezifische Erscheinungsformen einer auch in anderen städtischen Kontexten vorzufindenden Überlagerung öffentlicher und privater Einflusssphären." (Zit. nach Berding, Ulrich/Perenthaler, Bettina/Selle, Klaus: Öffentlich nutzbar – aber nicht öffentliches Eigentum. Beobachtungen zum Alltag von Stadträumen im Schnittbereich öffentlicher und privater Interessen, in: Wehrheim, wie Anm. 23, 95–115, Zitat 114.).

60 Walter Volpert sah bereits 1987 für die Wohnzimmer der Zukunft eine „Telematik-Ecke" mit Fernsehbildschirm im Zentrum voraus. Innerhalb der nächsten 15 Jahre, so seine Meinung, würde diese Telematik-Ecke eine Vernetzung nicht nur zur Unterhaltungselektronik, zu Fernsehprogrammen und Video-Spielen (wobei der Bildschirm eine „realistische" Umgebung wiedergeben würde) ermöglichen, sondern man könne auch online-Bestellungen, -banking, und -Briefversand vornehmen sowie „an einer Art Vereinsleben über sogenannte „Netzwerke" teilnehmen: zum Beispiel Rundschreiben für Personen mit ähnlichen Interessen erhalten und verfassen, Abstimmungen und Befragungen durchführen." – Ein Szenario, das inzwischen zur Realität geworden ist, wenn wir auch all jene Funktionen zwischenzeitlich in einem einzigen Gerät, dem Computer, vereint haben, den wir sogar als iPod und SmartPhone in der Hosentasche mit uns führen und damit jederzeit verfügbar haben. (Vgl. Volpert, Walter: Zauberlehrlinge. Die gefährliche Liebe zum Computer. Weinheim/Basel [2]1987, 23 f., Zitat 24).

61 Kaltenbrunner, Robert: Öffentlichkeit – zwischen Ort, Funktion und Erscheinungsbild, in: *Wolkenkuckucksheim*, Jg. 8, H. 1, Sept. 2003, abrufbar unter http://www.tu-cottbus.de/theoriederarchitektur/Wolke/deu/Themen/031/Kaltenbrunner/kaltenbrunner.htm [letzter Zugriff: 13.09.2011].

Insofern ist dem Bamberger Soziologen Gerhard Schulze zuzustimmen, der konstatiert, dass sich die Armen „in der Wohlstandsgesellschaft [...] an der Lebensperspektive der Wohlhabenden [orientieren]",[62] weshalb sie in der öffentlichen Wahrnehmung marginalisiert werden: „Wer von der Grenzenlosigkeit der Erlebnismöglichkeiten ausgeschlossen bleibt, macht sich unsichtbar."[63] Deshalb stellt der Wiener Journalist Robert Misik die These auf, die Shopping Mall sei „die DNA unserer Zeit."[64]

3.1 Die Folgen oder: virtualisierte Gesellschaft

Eine Spirale der Nicht-Wahrnehmung ist hier in Gang gesetzt, bei der paradoxer Weise die Medien, Werbung und Soziale Netzwerke eine Schein-Sichtbarkeit suggerieren, die aber in letzter Konsequenz auch der konstatierten Unwirklichkeit der konsumorientierten Parallelwelten Vorschub leistet. Gleichzeitig ist es Ausweis einer entwickelten Wohlstandsgesellschaft, dass es zu einer Verschiebung von der Waren- zur Imageproduktion kommt, wodurch der Erwerb eines bestimmten Produkts nicht mehr nur einen Gebrauchswert darstellt, sondern zusätzlich die Vermittlung von „Träume[n], Sichtweisen, Gedanken" beinhaltet, Marketing und Werbung entsprechend Erwartungen und Wünsche bedient,[65] was so viel bedeutet wie „Güter [werden] in einem Rahmen ikonischer Symbolisierung ab[ge]bildet – ein Produktimage ist ebenso entstanden wie ein Raumimage."[66] Der Karlsruher Kulturwissenschaftler Wolfgang Ullrich weist deshalb zu Recht darauf hin, dass die Auslagen der Geschäfte zum Träumen anregen (das sicher auch sollen), wie auch „vor den Spiegeln von Umkleidekabinen alternative Lebensläufe skizziert" werden.[67] Weshalb er schlussfolgert, dass „Shopping" zwischenzeitlich den Rang eines Hobbys einnehmen kann, weil „es [...] eine Unterhaltung im Dialog mit sich selbst [ist], die man so genießen kann, und damit eine angenehme Form, die eigene Individualität zu gestalten und über Schwächen oder Ängste hinwegzufiktionalisieren."[68] Diese Form der Fiktionalisierung in der Konsumkultur lässt sich bereits Ende des 19. Jahrhunderts in den ersten Warenhäusern modernen Zuschnitts in Form von Wareninszenierungen wiederfinden, die die Phantasie der Kunden anregen sollten (und dies auch taten). Eine Parallele lässt sich auch zu der Sehn-

62 Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt [2]2005, 70.

63 Ebenda.

64 Misik, wie Anm. 27, 79.

65 Jung, Holger/von Matt, Jean-Remy: Momentum. Die Kraft, die Werbung heute braucht. Berlin 2002, 184.

66 Wöhler, wie Anm. 42, 48.

67 Ullrich, Wolfgang: Haben wollen. Wie funktioniert Konsumkultur? Frankfurt/Main [2]2009, 48. Wolf Siegert geht hier so weit, selbst Zeitschriften und Mannequins als Projektionsfläche für die Konsumwünsche einzubeziehen: Zeitschriftenfotos, Schaufensterpuppen und Models „sind und bleiben wechselseitige Projektionsfläche und Körper für den Anbieter und (Wieder-)Verkäufer" (Siegert, Wolf: Grenzerfahrungen. Skizzen zu einer Phänomenologie der Geister der virtualisierten Welten des XXI. Jahrhunderts, in: Lober, Andreas (Hrsg.): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co.: Faszination, Gefahren, Business. Hannover 2007, 87–103, 93.).

68 Ullrich, wie Anm. 67, 48.

sucht der DDR-Bürger nach dem Westen ziehen, die dann 1989 dazu führte, dass sie „unter Freiheit zunächst und massenhaft nichts anderes als die Freiheit zur Erstürmung der Kaufhäuser des Westens“ verstanden.[69] Wobei nicht nur Helmut Kohl (und das bereits 1993) davor warnte, wir könnten „die Zukunft nicht dadurch sichern, wenn wir unser Land als einen kollektiven Freizeitpark organisieren.“[70]

Aber sind wir letztlich nicht genau da gelandet? In einem kollektiven Freizeitpark utopischem Zuschnitts, bei dem alles nicht Erwünschte vor der Tür bleiben muss? Und was wird aus all jenen Angeboten, die nicht in eine durchkommerzialisierte Wohlstands- und Eventgesellschaft passen, die mit Subventionen gefördert werden, weil sie – noch?, muss man fast schon ängstlich fragen – als gesellschaftlich wertvoll angesehen werden, die aber privatwirtschaftlich nicht profitabel sind? Denn wenn, wie konstatiert, Shopping bereits als Hobby von jüngeren Menschen einen signifikanten Stellenwert einnimmt, ist es nicht mehr weit zu der Überlegung, Kunst und Kultur als „nice to have“ zu betrachten, es der Privatwirtschaft einzugliedern, wodurch die Preise weiter anziehen müssen und sich damit das Angebot weiteren Schichten entziehen dürfte. Auf dem Weg dorthin sind wir bereits, wenn staatliche Bildungsinstitutionen wie Museen und Theater, aber auch die durch Steuergelder finanzierten Radio- und Fernsehsender ökonomischen Kriterien unterworfen werden – erstere sogar Unterhaltung und Ablenkung suggerierend in die Shopping Malls eingebunden werden – und die Quote bzw. der Publikumszuspruch als entscheidendes Kriterium für die Weiterfinanzierung angelegt wird. Dass diese Institutionen, auch wenn sie nicht in Form einer nüchternen betriebswirtschaftlichen Bilanz in Euro und Cent ihren Nutzen unter Beweis stellen können, durchaus Ressourcen fördern und produzieren – „etwa an Bildung, Sozial- und Humankapital, die von den Marktunternehmen wie selbstverständlich vorhandene Rohstoffe in ihren Verwertungsprozess eingespeist werden“[71] –, das wird häufig in den Diskussionen um Rentabilität auch und nicht zuletzt im Stadtgefüge vergessen.

Problematisch wird dies dann, wenn es, wie gerade jüngst in der Wirtschaftskrise, für Kulturinstitutionen noch schwieriger wird, Sponsoren zu finden[72] – denn diese sind häufig bereits an den Rand ihrer Arbeitsfähigkeit gespart worden. Nicht vergessen werden sollte dabei, dass wir von knapp 1 % des Bundeshaushalts und von vergleichbaren Größenordnungen in den Bundesländern und Städten sprechen, an dem gespart wird bzw. werden soll! Ein weiteres Problem ist in diesem Zusammenhang, dass „für ‚Städte‘ […] auf Bundesebene im Grunde niemand zustän-

69 Führer, Ruth: Völker, leert die Regale! Die Lust am Konsum, in: Kemper, wie Anm. 36, 64.

70 Helmut Kohl, Stenogr. Prot. 12/182: 15656, zit. nach: Seelaib-Kaiser, Martin: Globalisierung und Sozialpolitik: ein Vergleich der Diskurse und Wohlfahrtssysteme in Deutschland, Japan und den USA. Frankfurt/Main u. a. 2001, 110.

71 Misik, wie Anm. 27, 78.

72 Vgl. Böcking, David: Krise und Kultur: „Wer Geld verliert, geht selten ins Theater“, in: *Financial Times Deutschland*, 04.03.2009.

dig [ist].“[73] Nicht zuletzt deshalb ist die Stadtpolitik „zu einem Experimentierfeld geworden.“[74] Selbst Unternehmen sind hier zwischenzeitlich weiter: ihr kulturelles Engagement, so wurde verschiedentlich im Jahr 2009 (also mitten in der Wirtschaftskrise) verlautbart, stehe erst zum Schluss auf dem Prüfstand, denn hier zu streichen, hätte keine nennenswerten Auswirkungen auf die Bilanzen, würde aber ein schlechtes Licht auf einen bereits angeschlagenen Konzern werfen.[75]

3.2 Die verstärkte Lust an Öffentlichkeit

Und dennoch mehren sich, wie zuvor schon angedeutet, in den vergangenen Jahren jene kritische Stimmen, die allzu negative Unkenrufe über das Ende der europäischen Stadt in Frage stellen und die den öffentlichen Räumen eine Zukunft voraussagen, ja sogar eine „Renaissance des öffentlichen Lebens“ postulieren[76] und den öffentlichen Raum als „multidimensionales Thema“ bezeichnen.[77] Ob es nun Architekten, Soziologen, Journalisten oder Mitarbeiter in Baubehörden sind, sie alle weisen darauf hin, dass eine neue Lust an der Öffentlichkeit zu beobachten ist: Neue Sportarten sprießen aus dem Boden, die sich des Stadtraums im Gesamten z. B. als Sportplatz bedienen und denen eine gewisse Subversivität zu eigen ist. Die Sozialen Netzwerke sorgen – nicht nur in den arabischen Staaten, sondern auch bei uns – dafür, dass sich wildfremde Menschen zu einer Party, einer Demonstration (aber auch zu Randale) spontan zusammenfinden, sich also im realen Raum treffen. Aber: es sind eben keine langfristigen Kontakte, die hier gepflegt werden, kein intensiver Austausch, vielmehr handelt es sich um eher spontane Äußerungen einer von Individualität geprägten Gesellschaft. Folglich lässt sich auch nicht mehr von *einer* Erlebnisgesellschaft sprechen, die öffentliche Räume als „fun-places“ nutzt, sondern von einer „Multioptionsgesellschaft“,[78] in der die Ausrichtung auf Event eine Möglichkeit unter vielen ist,[79] in der öffentliche Plätze für Großevents aller Art genutzt werden. Unter dem Schlagwort „Ereigniskultur“ hat die breite Palette temporärer Ereignisse mit der ihr eige-

---

73 Häußermann, Hartmut/Läpple, Dieter/Siebel, Walter: Stadtpolitik. Bonn 2008, 256.

74 Ebenda, 259. Vgl. weiterführend auch Selle, Klaus: Was ist los mit öffentlichen Räumen? Analysen, Positionen, Konzepte. Aachen/Dortmund/Hannover ²2003.

75 Vgl. Limberg, Margarete: Kulturförderung in der Krise. Kulturkreis der Wirtschaft sieht kulturelles Engagement auf dem Prüfstand, in: Deutschlandradio vom 23.03.2009, abrufbar unter http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/fazit/939108/[letzter Aufruf: 20.09.2011] und Kohlmann, Silke: Kultursponsoring. Mittel gegen die Sinnkrise, in: *Badische Zeitung* vom 30.04.2009.

76 Rauterberg, wie Anm. 59.

77 Breuer, Bernd: Öffentlicher Raum – ein multidimensionales Thema, in: *Informationen zur Raumentwicklung*, H. 1/2.2003, 5–13, abrufbar unter http://www.bbsr.bund.de/cln_032/nn_23470/BBSR/DE/Veroeffentlichungen/IzR/Archiv/Jg2003.html [letzter Zugriff 21.09.2011].

78 Kaltenbrunner, wie Anm. 61.

79 Schulze, Gerhard: Was wird aus der Erlebnisgesellschaft?, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, Bd. 12/2000, abrufbar unter http://www.bpb.de/publikationen/L0749F.html [letzter Zugriff 20.09.2011].

nen Inszenierung öffentlicher Räume sich zwischenzeitlich einen festen Platz im Stadtmarketing erobert.

Die Kehrseite ist allerdings, dass neben dieser neuen Lust an der Öffentlichkeit künstlich geschaffene, schein-öffentliche, weil in privater Verfügung stehende Orte entstehen: Ob es sich nun um Shopping Malls, Indoor-Ski-, Kletter-, Badeparadiese oder um Freizeitparks handelt, sie alle können dann problematisch werden, wenn sie „unverträgliche Wirkungen auf die Stadtstruktur entfalten",[80] beispielsweise, wenn sie früher öffentliche Verbindungswege zwischen Stadtquartieren nach Ladenschluss und Passagenschließung versperren. Zur Verbesserung ihres Markenimages konzentrieren sich Städte vermehrt auf die Produktion von Werten und Emotionen und – Stichwort *Minimundus*, *Disney World* und vergleichbare Freizeitparks, die ein Erleben der Welt im Miniaturformat versprechen – hier sind bereits die Kinder mit angesprochen, wenn die „Ikonen des Reisens [...] [als] visuelles Kulturgut"[81] im Kleinstformat nebeneinander vorgeführt werden. So lässt sich die Welt gefahr- und problemlos auf engstem Raum bereisen; der Impetus des Reisens selbst, der früher als Bildung begriffen wurde, ist aber letztlich pervertiert durch diese realen virtuellen Welten.

4 Epilog. Oder: Endzeitstimmung?

Der Autor und EDV-Dozent Ingo de Vries beschreibt im Prolog seiner Publikation über *Virtual Reality* das Dilemma eines Schaukelpferd-Fabrikanten, der so vollkommen schaukelnde, äußerst realitätsnahe Schaukelpferde herstellte, dass selbst mit Pferden in der Hauptsache beschäftigte Zoologen darüber zu diskutieren begannen, ob seine Produkte nicht gegen reale Pferde austauschbar wären. Über die Zeit wurde die Meinung der Kritiker, lebende Pferde wären etwas anderes und den Schaukelpferden vorzuziehen, immer schwächer und verschwanden mit der Zeit.[82] Man könnte kritisch anmerken, wir befänden uns bereits mitten in einem solchen Prozess, bietet uns nicht nur die urbane Architektur potemkinsche Dörfer an, sondern auch im Internet können wir uns durch reale Räume virtuell bewegen – nachdem die Spieleindustrie vorgelegt hat, lassen sich im Netz zwischenzeitlich sowohl reale Museen wie der Prado in Madrid als auch bereits seit 2009 ein rein virtuelles Museum begehen.[83] Die grundsätzliche Frage, die durch das Verwischen der Grenzen aufgeworfen wird, ist die Frage nach dem Wesen von Realität und wie real der einzelne ist. Allerdings würde ich nicht so weit gehen wie der britische

80 Vgl. Breuer, wie Anm. 77.

81 Wöhler, wie Anm. 42, 83.

82 Vries, Ingo de: Virtual Reality. Sozialgeographische Aspekte virtueller Welten. Stuttgart 2000, 9 f.

83 Der Prado wird mithilfe eines 3D-Layers virtuell in *Google Earth* erlebbar. Zum virtuellen Museum vgl. http://www.hajekmuseum.de und N.N.: Per Mausklick zur Kunst. Virtuelles Hajek-Museum eröffnet, in: *Stuttgarter Nachrichten* vom 03.03.2009.

Journalist Benjamin Wooley, der 1994 äußerte, die Realität habe „die physikalische Welt verlassen und sich in die virtuelle begeben",[84] ergo gäbe es keine greifbare Realität mehr, vielmehr sei sie nur noch fiktiv. Gehen wir von der These Misiks aus, die Shopping Mall sei die DNA unserer Zeit, dann sind die Sozialen Netzwerke ihr Mund und Ohr, die Marketing-Strategien, die auf Image setzen und bestrebt sind, schöne Bilder zu kreieren, die Hülle, mit der wir uns umgeben: dauerhaft geliftet, strahlend schön – aber eben auch ein wenig unwirklich.

Bereits vor dem Ersten Weltkrieg wurde vom Warenhaus befürchtet, es würde die „Auflösung der moralischen Ordnung, [den] Verfall der kulturellen Orientierungen und mithin das Verschwinden der gesellschaftlichen Differenzen" befördern.[85] Gute 100 Jahre später scheint die damals als moralisches Problem begonnene Warenhausfrage um einige Facetten reicher, denn die Warenhäuser sind in Form der Shopping Mall mitten in unserem Leben angekommen. Deshalb sagte die hr2-Moderatorin Ruth Fühner 2001 schon voraus, dass die Zukunft

> vorgeprägt in den Einkaufs- und Freizeitparks amerikanischer Malls [liegt]. Diese künstlichen Paradiese, wahrhaft heile Welten mit Kinos, Bars, Wasserrutschbahnen und Karussells, sind zwar rund um die Uhr belebt, doch alle Außenseiter und offensichtlichen Nie-Konsumenten wurden keimfrei entsorgt. Hier fungiert selbst die Hochkultur, einst kritischer, utopischer Stachel im Fleisch der Kapitalverwertung, als Verlängerung des Konsumangebots: Die leergefegten Museen der Stadt eröffnen ihre Dependancen mitten im Einkaufsparadies – die Grenze zwischen Kunst und Kommerz ist endgültig sturmreif geschossen.[86]

Aber: wenn wir die Geschichte und den damit einhergehenden Wandel des Warenhauses einmal weniger sozialkritisch, sondern von der Wandelbarkeit unserer Gesellschaft her sehen, liegt darin auch die Chance zur Selbstregeneration. Wenn auch die dezidierte Ausrichtung auf den Kommerz, der sich am „Ideal lückenloser urbaner Durchgestaltung" orientiert, nachdenklich stimmt.[87] Der neu erwachte Drang, den urbanen Raum zu erleben, sich selbst darin zu erfahren, scheint eine neue Welle der Erfahrung des Öffentlichen ausgelöst zu haben. Insofern ist es nicht möglich, hier und heute ein abschließendes Urteil zu fällen, doch eben jener „Drang nach Draußen" lässt hoffen darauf, dass die Scheinwelten des Kommerzes nicht zum einzigen Kriterium eines funktionierenden Stadtgefüges werden, dass der mündige Bürger – sich seine Stadt neu erobernd – ausreichend subversive Energie aufbringt, um die öffentlichen Orte, die die Stadt europäischen Zuschnitts ausmachen, für alle zu erhalten und nicht nur für jene, die ausreichend Mittel haben, um sich die Teilhabe leisten zu können.

84 Wooley, Benjamin: Die Wirklichkeit der virtuellen Welten. Basel/Boston/Berlin 1994, 249.

85 Briesen, Detlef: Warenhaus, Massenkonsum und Sozialmoral. Zur Geschichte der Konsumkritik im 20. Jahrhundert. Frankfurt/Main 2001, 247.

86 Fühner, Ruth: Völker, leert die Regale! Die Lust am Konsum, in: Kemper, wie Anm. 36, 66 f.

87 Welsch, Wolfgang: Stadtphilosophie. Der Mensch im Mittelpunkt?, in: Hilber/Ergez, wie Anm. 49, 37–49, hier: 47.

Architektur des Frivolen – über Gated Communities

Dietrich Erben

Architektur ist vermutlich das umfassendste Organisationssystem von Gesellschaften. Dieser Rang begründet sich zunächst daraus, dass keine Vergesellschaftung oder Vergemeinschaftung ohne Architektur auskommt. Bauwerke konstituieren nicht nur objektivierbare, materielle Ausdehnungen, sondern vor allem Räume als relationale Größen.[1] Relationale Räume werden durch die sinnlich-kognitive Wahrnehmung und durch das Verhalten derer erschlossen, die sich in diesen Räumen aufhalten. Architektur ist in solchen Umgebungsräumen dann zugleich ein Medium stabilisierter Ordnungen. Dieser Rang begründet sich daraus, dass Bauwerke organisiert hergestellt werden, dass sie in ihrem Erscheinungsbild formal organisiert sind und dass sie organisiert benutzt werden.

Die Herstellungsweise folgt dem Reglement komplexer Arbeitsteilung sowie zeitlich und räumlich strukturierter Logistik, die sich ihrerseits im Architekturbüro, in der Werkstatt und auf der Baustelle durch eigene Ortstypologien materialisiert. Dahinter steckt eine mehr oder minder lange, konflikthafte oder krisengeschüttelte Handlungskette von Verabredungen und Entscheidungen. Dass Architektur formal geregelt ist, ist evident. Bauwerke sind Produkte intentional gerichteter Gestaltung, die als solche auch ablesbar bleibt. Die Gestaltung wird durch ein relativ begrenztes Repertoire von Elementen – Flächen, Volumina, Öffnungen und Rahmenbildungen – erzeugt. Schließlich erfolgt auch die Benutzung von Architektur auf organisierte Art und Weise. Für die überwältigende Masse des Gebauten existieren dafür gesetzliche Regelungen, allen voran das Eigentumsrecht und die Hausordnung. Ein Verstoß gegen Gesetze und Hausordnungen gilt als Vergehen. Damit ist die Nutzung von Architektur zwar gesetzlich reglementiert, dies sollte aber nicht übersehen lassen, dass Architekturbenutzung vor allem konventionell organsiert ist, nämlich durch Handlungsroutinen.[2]

---

1 Zum relationalen Raumbegriff Martina Löw, *Raumsoziologie* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2001) bes. 132 f.; in der Terminologie des „erlebten Raumes“ Otto Friedrich Bollnow, *Mensch und Raum (1963)* (Stuttgart u. a.: Kohlhammer, [10]2004), bes. 18–22; aus sozialgeschichtlicher Perspektive Susanne Rau u. Gerd Schwerhoff Hg., *Zwischen Gotteshaus und Taverne. Öffentliche Räume in Spätmittelalter und Früher Neuzeit* (Köln u. a.: Böhlau, 2004); Lucian Hölscher, „Bildraum und sozialer Raum. Die Entstehung des historistischen Wirklichkeitsverständnisses in der frühneuzeitlichen Bildwelt“, in *Die Wahrheit der Begegnung. Anthropologische Perspektiven der Neurologie. Festschrift für Dieter Janz*, Rainer-M. E. Jacobi u. a. Hg., (Würzburg: Königshausen und Neumann, 2001), 449–481; als historisches Konzept entwickelt und für die Kunstgeschichte exemplarisch fruchtbar gemacht bei Karin Leonhard, *Das gemalte Zimmer. Zur Interieurmalerei Jan Vermeers*, (München: Fink, 2003), bes. 33–105.

2 Hierzu aus architektursoziologischer Sicht Oliver Schmidtke, *Architektur als professionalisierte Praxis. Soziologische Fallrekonstruktionen zur Professionalisierungsbedürftigkeit der Architektur* (Frankfurt a.M.: Humanities online, 2006), bes. 68–70; aus Sicht der Historischen Anthropologie Dietrich Erben, „Angst und Architektur. Zur Begründung der Nützlichkeit des Bauens“, in *Freie Assoziation. Zeitschrift für das Unbewusste in Organisation und Kultur 13* (2010), 91–108; Ders., „Zur Architektur der Frühen Neuzeit aus der Sicht der historischen Anthropologie“, in *Bauen als Kunst und historische Praxis. Architektur und Stadtraum im Gespräch*

Architektur ist auf der Ebene des Herstellens, als Produkt und durch die Benutzung ein Phänomen gestalteter Ordnung. Dabei übernimmt das Gebäude eine Mittlerrolle zwischen Produzent und Nutzer. Denn in einem erweiterten Verständnis des Begriffs umfasst Herstellen nicht nur die a priori unternommene Erzeugung des Gebäudes sondern auch die spätere Nutzung. Erst das Inkrafttreten bereits bei der Planung intendierter Funktionen durch die kontinuierliche Nutzung „erzeugt" Architektur in ihrer Eigenart als gesellschaftliches Medium. Wie bei allen Organisationssystemen werden dabei gesellschaftliche Hierarchien geschaffen und auf Dauer stabilisiert. Auch dies gilt auf allen drei genannten Ebenen von Herstellen, Erscheinungsbild und Benutzen: Beim Herstellen sind es Beauftragungsketten, beim Gebäude selbst sind es formale und funktionale Differenzierungen und bei der Benutzung sind es durch Reglements und Handlungsroutinen kontrollierte Zutrittsrechte und Verhaltensweisen. Ausgehend von solchen Routinen lassen sich schließlich auch zumindest generelle Aussagen im Hinblick auf die emotionalen Dimensionen von Architekturbenutzung machen. Diese lässt sich als eine – wenn man so will – temperierte Balance zwischen Erfahrung und Erwartung beschreiben. Die Motivation, zum Beispiel in den Supermarkt zum Einkaufen zu gehen oder in die Behörde, um sich einen Reisepass ausstellen zu lassen, oder in die Kirche zur Andacht, ist aus Erfahrung angeleitet und von der Erwartung geprägt, dort dann auch zu finden, was man braucht.

Dieses breit ausgefächerte, aber in seiner Systematik durchaus überschaubare Gefüge sozialer Verabredungen soll im Folgenden am Beispiel der Bautypologie der Gated Communities überprüft und präzisiert werden. Die Wahl dieses Wohnungsbautypus und der entsprechenden Wohnorganisationsform beruht für's erste darauf, dass die Konjunktur dieser Communities von geradezu unheimlicher Aktualität ist und zugleich von höchster gesellschaftspolitischer Brisanz. Modern sind diese Siedlungen als Produkte eines entfesselten Neoliberalismus seit den 1970er Jahren. In ihnen wird schamlos darüber entschieden, wo für die Allgemeinheit das Recht auf Bewegungsfreiheit eingeschränkt wird, wo der öffentliche Raum aufhört und wo für die vermögenden Einwohner das Recht auf paramilitärisch gesicherten Besitz beginnt. Gated Communities sind das gebaute Eingeständnis, dass ein Ausgleich zwischen Arm und Reich, dass eine Integration unterschiedlicher Gesellschaftsschichten nicht mehr erwünscht ist. Zugleich sind aber Gated Communities Generatoren der Nostalgie. Trotz ihrer unbezweifelbaren Teilhabe an der Modernität tritt uns hier Architektur als ein speziell ausgeformtes Symbolsystem entgegen, das mit den Mitteln frecher, leichtfertiger Camouflage „Wunschräume und Wunschzeiten"[3] aufruft. Die Frivolität dieser an sich recht simplen Nostalgie liegt darin, dass

zwischen Kunstgeschichte und Geschichtswissenschaft (= Göttinger Gespräche zur Geschichtswissenschaft 26), Stefan Schweizer u. a. Hg., 2 Bde. in 1 Bd., (Göttingen: Vandenhoek, 2006), 461–491.

3 So das berühmte Begriffspaar, das Alfred Doren zur Differenzierung von Raum- und Zukunftsutopien eingeführt hat; Alfred Doren, „Wunschräume und Wunschzeiten", in *Vorträge der Bibliothek Warburg 24/25* (1927), 158–205; vgl. Klaus Vondung, „'Wunschräume und Wunschzeiten' Einige wissenschaftsgeschichtliche Erinnerungen", in *Vom Zweck des Systems. Beiträge zur Geschichte der literarischen Utopien*, Árpád Bernáth u. a. Hg., (Tübingen: Francke, 2006), 183–190.

sie ein ausbeuterisches Teilsystem innerhalb der Gesamtgesellschaft vor dieser verbirgt und intern durch die Wahl architektonischer Retro-Stile maskiert. Beides – das Verbergen und der Historismus – kennzeichnen den virtuellen Charakter der konkreten Räumlichkeit von Gated Communities. Der Idealcharakter solcher Siedlungen besteht in ihrer scheinbaren Enthobenheit aus Raum und Zeit.

Die folgenden Überlegungen gehen somit von baulich materialisierten sozialen Handlungsräumen aus und stellen die Frage nach deren Grenzen. Dies ist auf der einen Seite in einem wörtlichen Sinn gemeint, da die mehr oder minder prohibitiven Grenzbildungen bei den Gated Communities zu den Konstitutionsmerkmalen gehören. Auf der anderen Seite geht es um die Grenzübergänge zu virtuellen Räumen.[4] In dieser Hinsicht erweisen sich Gated Communities als real vorhandene und zugleich idealisiert gedachte Möglichkeitsräume, die der weitgehenden sozialen Inklusion der Bewohnerschaft in Abgrenzung zur Mehrheitsgesellschaft dienen. Durch Gated Communities werden im Schnittpunkt von Wirklichkeit und Virtualität Wohnzonen für elitäre Minderheiten geschaffen. Der vorliegende Beitrag richtet den Blick nicht nur auf die virtuellen Qualitäten von Gated Communites, sondern auch auf die Bedingungen von deren Zustandekommen. Er geht der Frage nach, wodurch Möglichkeitsräume ermöglicht werden.

1 Die Produktion globaler Dörfer

Gated Communites sind – so kann man sie in aller Kürze definieren – von Immobilieninvestoren in Auftrag gegebene, meistens in der Form von Einzelhaus- oder Reihenhaussiedlungen errichtete Wohnanlagen, bei denen den Bewohnerinnen und Bewohnern ein gewisses, aus der Sicht der Investoren und Bewohner maximales Maß an sozialer Homogenität garantiert werden soll.[5] Dies geschieht durch die Höhe der Miete oder des Kaufpreises, durch die Ausstattung mit gehobener Infrastruktur und das Angebot eines bestimmten Lifestyle-Programms; dies geschieht durch Verhaltensreglementierungen, denen sich die Bewohner fügen, durch architektonische Abschließungs- und Kontrollmaßnahmen nach innen und nach außen und nicht zuletzt durch bestimmte bauliche Standards. Um sie, also um das Erscheinungsbild der Architektur, soll es im Folgenden vorzugsweise gehen.

4 Zur Virtualität in der bildenden Kunst und in der Architektur jeweils einführend Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart* (Berlin: Reimer, 2001) und Gottfried Kerscher, *Kopfräume – Eine kleine Zeitreise durch virtuelle Räume* (Kiel: Ludwig, 2000).

5 Als grundlegende Monografien vgl. Edward J. Blakely u. Mary Gail Snyder, *Fortress America. Gated Communities in the United States* (Washington D.C.: Brookings Institution Press, [2]1999); Evan McKenzie, *Privatopia. Homeowner Associations and the Rise of Residential Private Government* (New Haven/London: Yale UP, 1994).

Innerstädtische und ländliche Segregation hat es in gewissem Umfang historisch immer gegeben, soweit sich solche Sozialtopographien für die fernere Vergangenheit rekonstruieren lassen. Mit den Gated Communities seit den 1970er Jahren hat das Phänomen aber eine neue Quantität und Qualität bekommen. Die ersten modernen Gated Communities entstanden als geschlossene Alterssitze für Angehörige der oberen Mittelschicht und der Oberschicht in den *Sunbelt States* im Südosten und Südwesten der USA, also von Kalifornien über Texas bis Florida. In der Ära von *Reaganomics* und *Thatcherism* sind sie nicht nur in den USA, sondern weltweit zu einem Massenphänomen geworden. Entsprechende Statistiken weisen aus, dass bis zum Jahr 1997 in den USA etwa 40.000 entsprechende Anlagen mit ca. 3 Millionen Wohneinheiten errichtet worden waren. Die Tendenz ist rasant steigend; und man kann schätzen, dass heute in den USA etwa 10 Millionen Menschen in Gated Communities leben.[6] Es gibt sie weltweit in rasch wachsender Zahl, insbesondere in den auswuchernden Ballungsräumen der Megacities in Lateinamerika, Asien und auch Afrika. In Europa entstehen sie vorzugsweise in den Transformationsstaaten Osteuropas und in einigen Saaten des Mittelmeerraumes. Belgrad und Istanbul zählen zu den Spitzenreitern.[7] In Mittel- und Nordeuropa ist das alles ein schleichender, klandestiner Prozess. In Deutschland wurde im Herbst 2009 die „Arcadia"-Wohnanlage in Potsdam fertiggestellt, seit dem gleichen Jahr befindet sich in Leipzig die „Central Park Residence" im Bau. Diesen Siedlungen treten in den Städten Appartementanlagen an die Seite. In Frankfurt sind es schon einmal drei, die baulichen Kraftprotze sind durch die Namen „Mainplaza", „Eurotheum" und „Skylight" aufgehübscht.[8] Solche vollmundigen Namen sind natürlich wie alles bei dieser Angelegenheit Teil des verkaufsfördernden und identitätsstiftenden Programms. Die sprachlichen Hybridbildungen landen durch ihre eigene übersteigerte Ansprüchlichkeit notgedrungen beim Klischee. Dies sollte aber nicht übersehen lassen, dass sie zugleich von erheblicher virtueller Suggestionskraft sind. Die hier wahlweise angeführten Namen stellen auf unterschiedliche Weise Relationen zu universellen Raumtypologien her – sei es zu einer mythischen Landschaft, zum Stadtpark, zum öffentlichen Hauptplatz einer Stadt , zu einem Kontinent oder gar zum Kosmos. Die Bezeichnungen durchbrechen so imaginativ die faktisch gegebenen Raumbegrenzungen der Gates Communities. Sie machen damit unbeabsichtigt darauf aufmerksam, dass die real geschaffenen, nach außen abgeschotteten architektonischen Teilwelten in einem offenen Widerspruch zu der gleichzeitig versprochenen entgrenzten Idealwelt stehen.

6 Blakely u. Snyder, a. a. O., 4–7; Georg Glasze, „Geschlossene Wohnkomplexe (gated communities): ‚Enklaven des Wohlbefindens' in der wirtschaftsliberalen Stadt", in *Stadt – der Lebensraum der Zukunft? Gegenwärtige raumbezogene Prozesse in Verdichtungsräumen der Erde (= Mainzer Kontaktstudium Geographie Bd. 7)*, Heike Roggenthon Hg. (Mainz: Universitätsdruck, 2001), 39–55, hier 39 f.

7 Zu Osteuropa Jacek Gadecki u. Christian Smigiel, „A Paradise Behind Gates and Walls. Gated Communities in Eastern Europe and the Promise of Happiness", in *Urban Planning and the Pursuit of Happiness. European Variations on a Universal Theme (18th-21st Centuries)*, Arnold Bartetzky u. Marc Schalenberg Hg. (Berlin: Jovis, 2009), 198–217.

8 Zur Situation in Deutschland Glasze, a. a. O., 48 f.

Zur Herstellungsseite gehört auch die von den Planern im Grundsatz vorgegebene und in ihrer Grundstruktur typisierte Organisationsform des Wohnens.[9] Diese Organisation folgt mehreren Grundregeln: 1. Gemeinschaftseigentum (Grünanlagen, Sporteinrichtungen, Ver- und Entsorgungsinfrastruktur usw.) sowie gemeinschaftlich genutzte Dienstleistungen (Wach- und Hausmeisterdienste usw.) sind mit dem individuellen Eigentum bzw. dem Nutzungsrecht einer Wohneinheit kombiniert. 2. Die Selbstverwaltung kann in den unterschiedlichen Rechtsformen von Eigentümergemeinschaft, -gesellschaft, -genossenschaft oder Aktiengesellschaft ausgestaltet sein. 3. Grundlegendes Bestimmungskriterium ist die Zugangsbeschränkung, die zumeist von einem rund um die Uhr eingesetzten Sicherheitsdienst gewährleistet wird; darüber hinaus kommen alle Arten von elektronischen Zugangsüberwachungssystemen wie Videocameras und Bewegungsmelder zum Einsatz. Unschwer sind in diesen Grundregularien zahlreiche Sedimente von historisch älteren utopischen Konzeptionen von Idealgemeinschaften aufzufinden, die allerdings in neuartiger Weise für den Maßnahmenkatalog einer konfrontativen Gesellschaftspolitik instrumentalisiert werden.

Gerade diese von struktureller und virulenter Brutalität geprägte gesellschaftspolitische Zuspitzung wirft für das Wohnen in Gated Communities sowohl intern als auch nach außen extreme Widersprüche und Aporien auf. Dies bedeutet – kurz gesagt –, dass intern oftmals demokratische Prinzipien unterlaufen werden, und extern die Wohnform auf Fundamentalopposition zur Mehrheitsgesellschaft geht. Wie entsprechende Untersuchungen gezeigt haben, etablieren sich die Investoren gegenüber den Mietern und Hauseigentümern als die weiterhin maßgeblichen Entscheidungsträger und regieren intern mit oligarchischen Mitteln. Eine auf Debatte und Opposition gegründete Verhandlungskultur ist in den Gated Communites praktisch ebenso inexistent wie die Aufrechterhaltung des Gleichheitsgebots. Dieses wird durch Prärogative, die durch Besitz zustande kommen, ausgehebelt. Angesichts dessen ist die gebräuchliche Bezeichnung „gated communities“ kaum mehr als eine begriffliche Chimäre, die Rede von der „community“ ist schlichter Euphemismus. Verbindet sich mit diesem Begriff die Konnotation einer „Gemeinschaft“, die sich im Sinne etwa von Ferdinand Tönnies durch einen hohes Maß an sozialer Interaktion, durch gemeinschaftliches Engagement und durch eine umfassende Identifikation der Einzelpersonen mit dem Wertekanon aller auszeichnet[10], so gilt hier im Grunde das Gegenteil. Korrumpierte Verfahrensformen führen zur sozialen Desintegration im Inneren, die jedoch – wie sich noch zeigen wird – als Befindlichkeit der Anonymität wiederum auch erwünscht ist.

9 Zum Folgenden höchst konzise und instruktiv Glasze, a.a.O., 41–46.

10 Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie* (1887), (Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2005), bes. 7–34.

Zur Mehrheitsgesellschaft treten Gated Communities mit der Absicht einer funktionalen Loslösung ins Verhältnis. Der englische Zeithistoriker Tony Judt hat es in seinem letzten Buch mit dem Titel „Ill Fares the Land" weitaus schlichter gesagt: Gated Communities verhalten sich gegenüber der Gesellschaft parasitär.[11] Die Bewohner profitieren von den mit öffentlichen Geldern erzeugten Gemeingütern der Versorgungs- und Transportinfrastruktur, der Einrichtungen zur Gesundheitsvorsorge sowie der Kultur- und Bildungsinstitutionen. All diese Institutionen werden von den Gated Communities zum eigenen Standortvorteil umgemünzt, gleichzeitig wird aber der Rückzug von deren Mitfinanzierung durch die Verweigerung von Steuerabgaben, die in die eigene Community fließen sollen, angestrebt. Und selbstverständlich partizipieren die entsprechenden Siedlungen auch an dem nach eigenem Ermessen obersten Gut der Sicherheitsvorsorge, denn Sicherheit wird in erster Linie von außen gewährleistet, während die internen Sicherheitsdienste bislang noch nicht die polizeilichen Kompetenzen der Verhaftung oder des Schusswaffengebrauchs haben. Im Gegenzug wird die Nutzung der eigenen Gemeinschaftseinrichtungen nicht zutrittsberechtigten und nicht zahlenden Personen unterbunden. Sie stehen als Club-Güter auch nur den Club-Mitgliedern zur Verfügung. Tony Judt bringt diese abgründige Dialektik der parasitären Nutzung von Gemeingütern und der gleichzeitigen privilegierten Restriktion des Eigenen so auf den Punkt: „So today's privatized citizens are the undeserving beneficiaries of yesterday's taxpayers."[12]

2 Kulissen der Nostalgie

Die hier skizzierten Eigentümlichkeiten der Organisation finden in den baulichen Strukturen der Anlagen eine funktionale und formale Entsprechung. Die Bauten selbst lassen aber darüber hinaus weitere Aspekte einer kritischen Lesart zum Vorschein kommen, dies gilt vor allem für die Befriedigung der Erwartungshaltung der Bewohnerinnen und Bewohner. Durch die Architektur decouvrieren sich die Gated Communities nicht nur als soziale Organisationform, sondern auch als virtuelles Phänomen selbst. Beobachtungskriterien können dabei die Zonen- und Grenzbildungen des Geländes, die Wegeführung und die Formen der Einzelbauten sein.

Sowohl in den Städten als auch auf dem Land zeichnen sich Gated Communities durch vergleichsweise exklusive Standorte aus. Meist sind es Lagen an den Meeresküsten, an Seeufern und anderen, durch weite, unverbaubare Situationen privilegierte Landschaften. Bisweilen gehören private Zugänge zu Stränden oder Skipisten dazu. Das Beispiel von „Fontana" in Ober-

11 Tony Judt, *Ill Fares the Land* (London: Penguin, 2010), 126 ff..

12 Judt, a. a. O., 128.

waltersdorf bei Wien toppt die natürlichen Gegebenheiten mit deren Überblendung durch Symbole sozialer Exklusivität (Abbildung 1).[13]



Abbildung 1
Oberwaltersdorf.

Die Siedlung liegt standardgemäß an einem kleinen See, an dessen Ufer auch ein Restaurant gebaut wurde, das zu dem auf der anderen Seite des Teichs gelegenen Golfplatz gehört. Er macht den Teich zum Binnengewässer der Siedlung. Das Ganze ist zur Straße hin mit einer Mauer bewehrt. Aber auch die unbebaute Seeseite bietet nur zum Schein eine landschaftlich offene Flanke, denn der Golfplatz fungiert im Sinne der so genannten „soft border" als eine Art Festungsglacis. Durch den Golfplatz werden bei Tag unerwünschte Personen durch entsprechende, einleitend skizzierte Handlungskonventionen abgehalten, in diesem Fall ist es das Verhaltensgebot bürgerlicher Diskretion. Bei Nacht kann das Gelände aber mit Suchscheinwerfern nach potentiellen Eindringlingen abgesucht werden.

Die geschlossene Siedlungsstruktur von Gated Communities wird nicht nur an den Peripherien erzeugt, sondern auch durch die Innendisposition. Das Wegesystem zeichnet sich durch schleifenförmig angelegte Straßen aus, die an den Außengrenzen des Geländes entlang geführt sind, nach innen mäandrieren und mit zahlreichen abzweigenden Sackgassen versehen sind. Im Gegensatz zu orthogonalen Rasterplanungen werden in solchen Siedlungskernen längere Achsendurchsichten rigoros vermieden, während die Schleifenstraßen nur kurze Blickbezüge von Hauseinheit zu Hauseinheit und von Kreuzung zu Kreuzung herstellen. Geschlossenheit gilt hier in einem räumlichen wie in einem zeitlichen Sinn: Die gebogenen Straßenzüge verstärken die Außengrenzen durch deren visuelle Verdoppelung und sie stellen die Siedlung gleichzeitig als eine historisch abgeschlossene Einheit vor Augen. Während das Modell des Straßenrasters

13 Vgl. Michael Zinganel, *Real Crime. Architektur, Stadt und Verbrechen. Zur Produktivkraft des Verbrechens für die Entwicklung von Sicherheitstechnik, Architektur und Stadtplanung* (Wien: edition selene, 2003), 258 f.

stets auf die potentielle Erweiterbarkeit in der Zukunft angelegt ist[14], zielen solche Grundrisskonfigurationen auf die definitive Abgeschlossenheit einer stillgestellten Gegenwart.

Es ist klar, dass diese im Layout geschlossene Siedlungsstruktur auf denkbar weiteste Distanz zu den Straßenorthogonalen der Rasterplanungen in der Moderne geht. Sie verdankt sich letztlich den Gartenstädten der Zeit um 1900 und deren Vorläufern, etwa den amerikanischen Suburb-Planungen. Bereits hier wurden kleinteilig-dorfähnliche, mit Privatgärten begrünte und zur Umgebung deutlich abgegrenzte Siedlungen angelegt.[15] Form und Programmatik dieser Gartenstädte weisen überraschend konsequente Parallelen zu den späteren Gated Communities auf. Bei der als Kruppsche Werksiedung gegründeten Essener Margarethenhöhe kennzeichnen Torbauten die Gartenstadt als „gated", also als von Toren beschützt. Nach dem Willen des Architekten Georg Metzendorf soll die Gruppierung der Bauten „abgeschlossene Wohn-Enklaven"[16] erzeugen. Evident ist ebenso die Absicht einer Stabilisierung der gesellschaftlichen Ordnung, die ungeniert geäußert wird. Alfred Krupp hat bereits 1877 die sozialpolitische Funktion dieser künstlichen Dorfidyllen hervorgehoben: „Nach gethaner Arbeit verbleibt im Kreise der Eurigen, bei den Eltern, bei der Frau, bei den Kindern. Da sucht eure Erholung, sinnt über den Haushalt und die Erziehung. Das und Eure Arbeit sei zunächst und vor allem Eure Politik. Dabei werdet Ihr frohe Stunden haben."[17] Was hier aber noch dem Gedanken der Sozialdisziplinierung einer abhängig beschäftigen Industriearbeiterschaft folgt, die in einer „Welt für sich" (G. Metzendorf)[18] separiert werden soll, entwickelt sich bei den Gated Communites zu einem freiwilligen Exodus der vermögenden Mittel- und Oberschichten in die sozial homogenisierten Enklaven von Ihresgleichen.

Diese städtebaulichen und programmatischen Rahmenbedingungen gelten beispielhaft auch für die vermutlich früheste Gated Community in Europa, an der sich auch die formalen Eigenheiten eines architektonischen Retro-Stils zeigen. „Milano 2" wurde 1970–1979 von dem damaligen Bauinvestor Silvio Berlusconi errichtet und bietet Raum für 10.000 Menschen.[19] Die Siedlung war von Anfang an mit Kabelfernsehen ausgestattet, ein freier Kanal wurde von einem lokalen Nachrichtensender von „Milano 2" genutzt. So wurde 1974 mit „TeleMilano" der Grundstein zu Berlusconis Medienimperium gelegt. Der Werbeslogan für die Kreditgeber und

14 Exemplarisch ist dieses Planungskonzept bereits ausgeführt bei Otto Wagner, *Die Großstadt. Eine Studie über diese* (Wien: ohne Verlag, 1910) und Ders., *Die Baukunst unserer Zeit (1895)*, Nachdr. d. Ausg. [4]1914 (Wien: Löcker, 1979), 76–99.

15 Zur Gartenstadt zusammenfassend Wolfgang Pehnt, *Deutsche Architektur seit 1900* (München: Deutsche Verlags-Anstalt, 2005), 48–54.

16 Zit. nach Pehnt, a. a. O., 51.

17 Alfred Krupp, *Ein Wort an die Angehörigen meiner gewerblichen Anlagen* (Essen: ohne Verlag, 1877), 10; zit. nach Eduard Führ u. Daniel Stemmich, *Nach gethaner Arbeit verbleibt im Kreis der Eurigen. Bürgerliche Wohnrezepte für Arbeiter zur individuellen und sozialen Formierung im 19. Jahrhundert* (Wuppertal: Peter Hammer, 1985), 314.

18 Zit. nach Pehnt, a. a. O., 51.

19 Zum folgenden Paul Ginsborg, *Berlusconi. Ambizioni patrimonali in una democrazia mediatica* (Turin: Einaudi, 2003), bes. Kap. 2–3; John Foot, *Milan After the Miracle. City, Culture and Identity* (Oxford/New York: Berg, 2001), 99–107.

die avisierten Mieter lautete seinerzeit: „Una città dei numeri uno". Der Zerfall des Sozialstaates, die Desintegration des Staates insgesamt, sind ein allgemeiner, weltweiter Prozess der vergangenen drei Jahrzehnte,[20] der natürlich auch vor Italien nicht haltmacht. Dort wird er in der von 1994–2011 währenden Ära Berlusconi noch verstärkt durch einen unkontrollierten Neoliberalismus. In der Programmatik wie im Politikstil hat das Prinzip der Freiheit das der Demokratie ersetzt. Demokratie beschränkt sich aus diesem Verständnis auf die Notwenigkeit regulärer Wahlen, insbesondere der Direktwahl des Ministerpräsidenten selbst. Die Vorstellung von Politik innerhalb von Berlusconis Parteibündnissen gründet sich auf der Kombination von negativem Freiheitsbegriff und personalisierter formaler Demokratie. Wirft man einen Blick in die gedruckten Reden Berlusconis[21], so wird aber klar, dass Freiheit ausschließlich aus der Negation verstanden wird. Unter der Faustformel des „fare da se" ist die Befreiung von Hindernissen für die Entfaltung des Individuums gemeint. Staatsabbau und Rechtsabbau sollen dies ebenso ermöglichen wie offener ökonomischer Wettbewerb. Es ist der Markt, der auch moralische Prinzipien wie Arbeitswilligkeit, Loyalität und Ehrlichkeit erzeugen soll. Aus dem Geist dieser politischen Programmatik ist rückblickend „Milano 2" errichtet, sie ist der Hintergrund gesellschaftlicher Makropolitik als Vorbedingung für die Mikropolitik von „Milano 2". Symptomatisch für Gated Communities wird hier deutlich, dass sie ermöglicht werden durch die Deregulierung und Delegitimation des Staates, die durchaus auch von staatlicher Seite betrieben werden konnten, sowie durch die dadurch ermutigten separatischen Fluchten von individualistischen Eliten in sozial homogenisierte Rückzugswelten.



Abbildung 2
Milano 2.

Formal wird in „Milano 2" einer recht seltsamen Architekturmoderne ein Auftritt verschafft. Das Architektenteam Ragazzi, Hoffer und Pozza entschied sich für eine betuliche Reaktion auf die Moderne. Die zentrale Piazza liegt an einem kleinen künstlichen See, die Zentralachse fungiert als Einkaufsstraße und Flaniermeile. Von den modernen urbanistischen Konzepten ist die Trennung der Ver-

20 Vgl. aus der umfangreichen Literatur nur *Collapsed States. The Disintegration and Restoration of Legitimate Authority,* I. William Zartman Hg. (Boulder/London: Lynne Rienner, 1995); Wolfgang Reinhard, *Geschichte der Staatsgewalt. Eine vergleichende Verfassungsgeschichte Europas von den Anfängen bis zur Gegenwart* (München: C.H. Beck, 1999), 509–536.

21 Silvio Berlusconi, *Discorsi per la democrazia* (Mailand: Mondadori, 2000); Ders., *L'Italia che ho in mente* (Mailand: Mondadori, 2000).

kehrswege für Autos und Fußgänger inspiriert, sie ist auch auf klug-perfide Weise für die Sicherheitsregularien in Beschlag genommen. Auf Tritt und Schritt verfolgen einen Wachmänner, Videocameras und Bewegungsmelder. Die einzelnen Appartementhäuser haben jeweils einen eigenen Portier und die Fenster der Erdgeschosse sind verriegelt und verrammelt. Entscheidend ist darüber hinaus ein System von tiefer gelegten, in die Tiefgaragen führenden Zufahrtsstraßen, die vom Wohnareal durch Wallanlagen abgeschottet sind. Das Ganze bekommt dadurch die Geländeformation eines Befestigungsareals. Bei den Einzelbauten verzichteten die Architekten auf Hochhäuser zugunsten von bis zu sechsgeschossigen Appartementhäusern. Ziegelfassaden treten an die Stelle von Sichtbeton oder homogenen Putzfassaden, Walmdächer an die Stelle von flachen Abschlüssen, weit vorkragende Eckbalkone an die Stelle von durchlaufenden Balkongalerien. Die bauliche Disposition zielt auf der einen Seite darauf ab, die einzelnen Wohnungen voneinander visuell und funktional zu separieren und auf der anderen Seite trotz der beträchtlichen Hausformate den Eindruck von einem traditionellen Einzelhaus zu bewahren. Besonders offensichtlich ist dies bei den Walmdächern mit dem weiten Dachüberstand und dem abgeflachten First sowie den geradezu in absurder Größe vorgespannten Balkons. Durch beide baulichen Elemente kommt eine Reminiszenz an die Einzelhäuser von Frank Lloyd Wright ins Spiel. Sie wurde offenbar gesucht, um auch im großmaßstäblichen Geschoßbau noch die Allusion auf das Modell des privaten, aus ein bis zwei Geschoßen bestehenden Einfamilienhauses zu erzeugen. All das verdeutlicht, dass die Bauten von „Milano 2" einen Gegenentwurf bieten sollen zu den monumentalen Wohnaggregaten der großen Ballungszentren, wie sie gerade auch in den Peripheren Mailands während der Boomjahre, der in Mailand so genannten „anni di miracolo", bisweilen in überragender Qualität und kühner Schönheit entstanden.[22]

In den meisten der Gated Communities ist auf diese oder ähnliche Weise ein homogenes Stilniveau beabsichtigt und realisiert. Postmoderne Reminiszenzen an historische Stile sind dabei unverkennbar. Zahllose Bezüge ergeben sich etwa zum Formenrepertoire des Rokokopalastes und zum Palastbau des Klassizismus. In „Seaside" in Florida, das es als Drehort des Films „Truman Show" (USA 1998) zu einiger Berühmtheit brachte (Abbildung 3), halten antikisierende Säulenportiken und Fensterrahmungen, spätbarocke Bandrustika und pittoreske Dachaufsätze fröhliche Einständ.[23]

Auch andernorts wird ein lange vergangenes Repertoire herbeizitiert. „Milano 2" ist mit einem wie auch immer verhaltenen Bekenntnis zur Architekturmoderne im Vergleich mit diesem historistischen Kulissenzauber eher die Ausnahme. Es ist klar, dass mit diesen stilistischen

22 Angeführt seien hier nur die Bauten, die im Quartiere Gallaratese seit den späten 1960er Jahren errichtet wurden.

23 *Views of Seaside. Commentaries and Observations on a City of Ideas,* Andrés Duany Hg. (New York: Rizzoli, 2008); Peter Katz, *The New Urbanism. Toward an Architecture of Community* (New York: McGraw-Hill, 1994).



Abbildung 3
Seaside.

Referenzen die Architektur auch mit speziellen semantischen Konnotationen ausgestattet werden soll. Es kann sich dabei um die Evokation der amerikanischen Kolonialzeit in „Seaside", um eine neofeudale Reminiszenz der „Fontana" in Oberwaltersdorf oder um ein Bekenntnis zur individualistischen Moderne in Mailand handeln. Letztlich ist es aber die stilistische Homogenität, auf die es ankommt. Damit komme ich zum letzten Punkt: der Nutzungsseite.

3 Falsche Freude

Bei der Nutzung geht es, genauer gesagt, um das Bedingungsverhältnis zwischen der Vergesellschaftungsform des Wohnens in Gated Communities und den psychischen Dimensionen des Wohnens dort. Auch für diesen Zusammenhang kann vielleicht noch einmal die Problematik des Stils ein verbindendes Konzept sein, wenn man einer Stil-Definition folgt, die der französische Dichter Max Jacob im poetologischen Vorwort zu einem Prosagedicht von 1916 aufstellt. Er bezeichnet Stil als ein Phänomen, das die Wahrnehmung emotional ordnet und einheitlich organisiert: „Daß ein Werk Stil hat, erkennt man daran, dass es ein Gefühl von Geschlossenheit hervorruft."[24] Der amerikanische Architekt Richard Neutra hat diesen Sachverhalt zu einem weiter gefassten, letztlich sozialpsychologischen Begriff des „Psychotopos" verallgemeinert, um

24 Max Jacob, *Der Würfelbecher. Gedichte und Prosa* (frz. 1945) (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1968), 11.

damit Orte *(topoi)* der Selbstvergewisserung zu bezeichnen: „A ‚psychotop' is a place where you anchor your soul."[25]

Gated Communities können als Probe auf's Exempel für diese Axiomatik gelten. Über deren Nutzung liegen nur spärliche empirische Daten in der Form von Umfragematerial vor.[26] In den Umfragen zu den Erwartungshaltungen bei den Kaufentscheidungen steht demgemäß das Bedürfnis nach persönlicher Sicherheit an oberster Stelle. Es wird gefolgt vom Parameter der Sicherheit vor politischen Unruhen. Einen überdurchschnittlichen Wert gewinnt auch die Versorgungssicherheit, wie sie durch die Verlässlichkeit der Wasser-, Strom- und Gaszufuhr gewährleistet wird. Weit unterdurchschnittlich angesiedelt bei Werten von etwa 25 % ist bereits die Nachfrage nach Freizeitangeboten. Soziales Zusammenleben und interfamiliäre Gemeinschaft sind hingegen völlig nachgeordnet, hier ergeben sich bei entsprechenden Nachfragen nur noch Werte von um die 5 %. Die „Privatopia" der Gated Communities soll, mit anderen Worten, gemäß den Erwartungen der Bewohnerinnen und Bewohner ein Hochsicherheitstrakt sein.

Als solcher soll sie ein radikaler Antipode zur Mobilität sein. Sesshaftigkeit steht gegen ein in der Ära der Globalisierung vorherrschendes Nomadentum – sei dies als Armuts- und Berufsmigration erzwungen oder sei es als Entertainment des Tourismus freiwillig.[27] Selbstverständlich ist dieses Ideal der antimodernen Sesshaftigkeit eine Chimäre, denn es besteht kein Zweifel, dass es sich bei den gehobenen Mittelschichten und den Eliten, die in den Gated Communities leben, um dieselben Akteure handelt, die auch den Routinen und den Routen der Berufs- und Tourismusmobilität folgen. Für sie sind Gated Communities Orte, in denen sie vor den sozialen, ökonomischen und ökologischen Kosten der allgemeinen Mobilität verschont bleiben sollen. Wenngleich Profiteure der Mobilität soll es für sie eine Fluchtburg geben, in der sie sich geborgen fühlen können, ohne sich dabei sozial engagieren zu müssen.

Damit werden mehr und mehr eklatante Widersprüche offensichtlich, die die Programmatik der Identitätsbildung insgesamt und vor allem deren Psychodynamik betreffen. Eine Fährte zu diesem Argument hat Alexander Mitscherlich gelegt. Dass Mitscherlich mit der „Unwirtlichkeit unsrer Städte" (1965) das Nachdenken über die Stadt und die Architektur der Nachkriegszeit in der Bundesrepublik maßgeblich für die Sozialpsychologie geöffnet hat, bedarf kaum des Hinweises. Er selbst konnte sich auf die Chicagoer Stadtsoziologie der 1930er Jahre beziehen,

25 Das Konzept entwickelt in unterschiedlichen Kontexten bei Richard Neutra, *Mensch und Wohnen. Life and Human Habitat* (Stuttgart: Alexander Koch, 1956); Ders., *World and Dwelling* (New York: Universe Books, 1962); vgl. Sylvia Lavin, *Form follows Libido. Architecture and Richard Neutra in a Psychoanalytic Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004).

26 Dazu Blakely u. Snyder, a. a. O., 125–135; Glasze, a. a. O., 45 f.

27 Zu diesem Aspekt Daniel R. Williams u. Norman McIntyre, *Where Heart and Home Reside: Changing Constructions of Place and Identity*, http://www.fs.fed.us/rm/pubs_other/rmrs_2001_williams_d002 (Aufruf Juni 2011).

in Frankfurt nahm sich dann auch Alfred Lorenzer dieser Fragen an.[28] Für Mitscherlich waren seinerzeit die modernen Villenvororte der Ausgangspunkt seiner Kritik an den kapitalistischen Fehlentwicklungen der Stadt. Im Zusammenhang mit deren Architektur kommt Mitscherlich zu dem Fazit: „Dem Bauherrn ist gestattet, seine Wunschträume mit seiner Identität zu verwechseln."[29] In dieser Pointe steckt nicht nur diagnostisches Potential für jede x-beliebige Vorstadtsiedlung, sondern auch für die Gated Communities. Hier sollen „Wunschträume" in einer gebauten Realität manifestiert werden, deren Haupteigenschaft ihre künstlich hergestellte Abgrenzung und ihre ebenso artifizielle Erschaffung scheinbar längst vergangener historistischer Gegenwelten sind. Genau dies aber kennzeichnet sie auch in ihrer Virtualität, die sich als die Herstellung einer Entität möglichst maximaler Geschlossenheit, bei der sich Form und Wirkung gegenseitig bedingen, definieren lässt. Bei den Gated Communities folgt jedoch die Virtualität ebenso dem Mechanismus der Negation wie die Wirklichkeit selbst. Damit kann auch die Bildung einer authentischen Identität, die sich im Sinne Mitscherlichs den virtuellen „Wunschträumen" entgegensetzen ließe, letztlich auch nur auf Abwehrmechanismen beruhen – sei es durch die Verleugnung komplexer gesellschaftlicher Wirklichkeiten, sei es durch die Projektion eines sich in hermetisch abgegrenzter Sicherheit wiegenden Selbst, sei es durch die Berufung auf ein falsches Ideal von Gemeinschaft. Auf eine einfache Bilanz gebracht, kann es bei einer Gemeinschaft, die so viel Argwohn gegenüber der Gesellschaft mobilisiert, um das Vertrauen innerhalb dieser Gemeinschaft nicht gut bestellt sein. Aus dieser Sicht stehen die nostalgischen Enklaven der Gated Communities als baulich materialisierte Konzepte sozialer Identitäten im Zwielicht falscher Versprechungen.

28 Alexander Mitscherlich, *Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Eine Anstiftung zum Unfrieden* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1965); Alfred Lorenzer, „Städtebau: Funktionalismus oder Sozialmontage? Zur sozialpsychologischen Funktion von Architektur", in Heide Berndt u. a., *Architektur als Ideologie* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1968), 51–104; vgl. auch Ingo H. Warnke, „Die begriffliche Belagerung der Stadt. Semantische Kämpfe um urbane Lebensräume bei Robert Venturi und Alexander Mitscherlich", in *Semantische Kämpfe. Macht und Sprache in den Wissenschaften,* Ekkehard Felder Hg. (= Linguistik – Impulse und Tendenzen, hg. v. Susanne Günther u. a., Bd. 19) (Berlin/New York: De Gruyter, 2006), 185–222.

29 Mitscherlich, a. a. O., 13.

Abbildungsnachweise

1 Luftbild der Gated Community „Fontana“ in Oberwaltersdorf bei Wien, errichtet ab 2001. Gesamtplanung des Investors Frank Stronach.

2 Wohnhaus in der Gated Community „Milano 2“ bei Mailand, errichtet 1970 bis 1979. Architekten Ragazzi, Hoffer und Pozza; Investor Silvio Berlusconi.

3 Blick auf den zentralen Platz der Gated Community „Seaside“ in Walton Country, Florida, errichtet ab 1981. Stadtplanung von Andres Duany und Elizabeth Plater-Zyberk.

Von virtuellen und utopischen Räumen. Raumsimulationen im Cyberspace

Steffen Krämer

In dem 1984 erstmals veröffentlichten Science-Fiction-Roman *Neuromancer* prägte der US-amerikanische Schriftsteller William Gibson den Ausdruck *Cyberspace* für eine computersimulierte, künstliche Wirklichkeit, der sich heute weltweit etabliert hat.[1] Gegenüber dem ebenso häufig gebrauchten Ausdruck *Virtuelle Realität* bezieht sich Gibsons Begriff zum einen auf den Raum – *space* – als Parameter dieser künstlichen Wirklichkeit. Zum anderen verweist er auf die Kybernetik – *cybernetics* – als Verfahrensweise der Informationsverarbeitung und -übertragung im Computer. Der wissenschaftliche Terminus Kybernetik leitet sich von dem griechischen Wort *kybernetes* – deutsch: der Steuermann – her. Demzufolge lässt sich Gibsons Cyberspace als das traditionelle Verhältnis von Steuermann und Raum interpretieren, das Vergil in seiner *Aeneis* am Beispiel des Palinurus versinnbildlichte, der als erfahrener Steuermann auf dem Schiff des Aeneas bei der Betrachtung der Sterne ins Meer fiel und dort drei Tage lang den Stürmen und Wellen ausgesetzt war.[2] Und genau dieses Treiben „durchs endlose Meer" (Vergil) kennzeichnet jene *Konsolenfreaks* oder *Cowboys*, die sich in Gibsons Roman *Neuromancer* innerhalb des Cyberspace befinden.[3]

> Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltete sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, das sich in die Unendlichkeit dehnte. [...] Im Nichtraum der Matrix [anderer Begriff für Cyberspace, Anm. d. Verf.] besaß das Innere einer beliebigen Datenkonstruktion grenzenlose subjektive Ausmaße.[4]

Gibson beschreibt den Cyberspace in der Regel als einen nur durch wenige farbige Primärelemente strukturierten Raum, end- und zugleich distanzlos in seiner Ausdehnung, fremdartig in seiner Erscheinung und in seiner graphischen Wiedergabe wie eine unvorstellbar komplexe Halluzination. Diejenigen, die sich über ein Terminal mittels Hautelektroden in den Cyberspace einklinken, scheinen sich darin nicht zielorientiert zu bewegen, etwa von einem virtuellen Ort zum anderen, sondern navigieren gleichsam schwebend innerhalb eines unerforschten Gebietes. Dessen dreidimensionale Ordnung ist ihnen zunächst ebenso wenig bekannt wie die Möglichkeit, zu bestimmten, im Cyberspace erkennbaren Objekten zu gelangen. Sie sind *Cy-*

1 Zur Definition des Cyberspace siehe William Gibson, Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer – Biochips – Mona Lisa Overdrive, München 2005, 87 (Amerikanische Originalausgabe New York 1984).

2 Vergil, Aeneis, Sechster Gesang, 337–371, deutsche Übersetzung von Wilhelm Plankl (Hg.), Stuttgart 1979, 150 f.

3 Zu den Begriffen *Konsolenfreaks* und *Cowboys* siehe Gibson, Neuromancer (wie Anm. 1), 31 f.

4 Gibson, Neuromancer (wie Anm. 1), 88, 100 f.

bernauten innerhalb einer für sie unendlich anziehenden, aber letztlich fremden und neuen Welt.

Derartige Vorstellungen wurden auf der Leinwand bereits zwei Jahre vor dem Erscheinen von Gibsons Roman in dem teilweise computergenerierten Science-Fiction-Film *Tron* (USA 1982, Regie: Steven Lisberger) visualisiert. Die zwei Protagonisten Flynn und Tron – virtuelle Kunstfiguren, die im Cyberspace eines hochkomplexen Computerprogramms die alte Schlacht zwischen Gut und Böse schlagen – agieren in der schon von Gibson bekannten Szenerie (Abbildung 1).



Abbildung 1
Tron, USA 1982, Regie: Steven Lisberger, Standphoto.

Ausgestattet mit den üblichen Requisiten der Hollywood-Astronauten aus den 1980er Jahren liegen, stehen, laufen, fahren und kämpfen sie auf der Bodenebene grenzenloser Megastrukturen, die sich am fernen Horizont ins Unendliche verlieren. Dieser Cyberspace hat weder räumliche Bezugspunkte, noch weist er spezifische territoriale oder lokale Eigenschaften auf. Die Figuren wirken isoliert, fast schablonenartig und bewegen sich häufig ziel- und orientierungslos. Stets besteht die Gefahr, dass sie sich verirren, um im nächsten Moment in diesem unbegrenzten Datenraum spurlos zu verschwinden.

Neuromancer und *Tron* suggerieren demnach den Eindruck eines desintegrierten Raumes ohne Verortung und Identität, folglich eines Unraumes oder *Nicht-Ortes*, wie ihn Marc Augé Anfang der 1990er Jahre definiert hat: „So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als rational noch als historisch bezeichnen läßt, einen Nicht-Ort."[5] Und eine weitere Textstelle:

> Dennoch sind die Nicht-Orte das Maß unserer Zeit, ein Maß, das sich quantifizieren läßt und das man nehmen könnte, indem man – mit gewissen Umrechnungen zwischen Fläche, Volumen und Abstand – die Summe bildete aus den Flugstrecken, den Bahnlinien und den Autobahnen, [...] und schließlich dem komplizierten Gewirr der verkabelten oder drahtlosen Netze, die den extraterrestrischen Raum für eine seltsame Art der Kommunikation einsetzen, welche das Individuum vielfach nur mit einem anderen Bild seiner selbst in Kontakt bringt.

5 Marc Augé, Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit, Frankfurt/M. 1994, 92 (Französische Originalausgabe Paris 1992). Zum folgenden Zitat siehe 94.

Ebenso treffend könnte man diese Raumsimulationen mit einem Satz aus Paul Virilios 1976 veröffentlichten *Essai sur l'insécurité du territoire* charakterisieren: „L'espace humain devenant celui de *personne* devient progressivement l'expression du *nulle part*".[6]

In dem Science-Fiction-Film *Der Rasenmähermann* (USA 1992, Regie: Brett Leonard) experimentiert ein junger, ehrgeiziger Wissenschaftler mit dem neuartigen Medium der virtuellen Realität. Seine Versuchsperson ist ein geistig zurück gebliebener Gärtner, dessen mentale Fähigkeiten sich durch die Experimente exponentiell entwickeln. Am Ende der Versuchsreihe steht der Größenwahn des Gärtners, der sich in den Computer nunmehr einspeisen will, um reine Energie ohne Körper zu werden. Sein Ziel ist eine Art messianischer Allgewalt, und die entscheidende Tat nach seiner virtuellen Reinkarnation soll ein Jüngstes Gericht werden, mit dem er die Menschheit richten will. Kaum treffender als mit dem Begriff des *Cyber-Christus* könnte sich dieser moderne Pantokrator selbst bezeichnen. Diese ausgeprägten christlichen Tendenzen verweisen auf die bereits in den 1980er Jahren aufkommende Vorstellung, die virtuelle Realität entweder als eine neue religiöse Offenbarung oder einen transzendenten Zufluchtsort zu interpretieren.[7] Die verschiedenen Raumsimulationen im Film reagieren auf diese sakrale Ausdeutung: Zunächst ist der Cyberspace noch eine formlose, von fließenden Zellen und Protuberanzen beherrschte Urwelt. Nach Einspeisung des Gärtners in den Computer wandelt sich diese virtuelle Welt zu einem scheinbar unendlichen Facettenraum mit blau und rot leuchtenden Kristallprismen, in dem sich die Mächte des Guten und Bösen in Form christlicher Heilssymbolik unmittelbar gegenüberstehen (Abbildung 2).

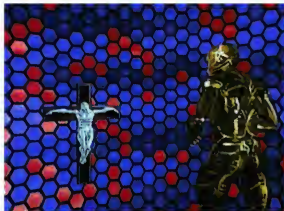


Abbildung 2
Der Rasenmähermann, USA 1992, Regie: Brett Leonard, Standphoto.

6 Paul Virilio, Essai sur l'insécurité du territoire, Paris 1976, 171. Übersetzung: „Der menschliche Raum wird zum Raum von niemandem, er wandelt sich immer mehr zum Ausdruck des Nirgendwo."

7 Zu diesen religiösen Konnotationen der virtuellen Realität siehe Margaret Wertheim, Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raumes von Dante bis zum Internet, Frankfurt/M. u. a. 2000, 243–312 (Amerikanische Originalausgabe New York 1999). Zum Begriff des „transzendenten Zufluchtsortes" siehe 6. Schon 1964 sprach Marshall McLuhan in Bezug auf die neuen Medien vom „Pfingstwunder weltweiter Verständigung und Einheit"; siehe dazu ders., Die magischen Kanäle [Understanding Media], Düsseldorf u. a. 1992, 99 (Amerikanische Originalausgabe New York 1964). Auch in diversen Cyberpunk-Romanen finden sich religiöse Bedeutungsebenen der Virtualität; siehe dazu etwa Rudy Rucker, Software, München 1988, 180 f., 196 f. (Amerikanische Originalausgabe New York 1982); ders., Wetware, München 1991, 94–124 (Amerikanische Originalausgabe New York 1988); Greg Egan, Cyber City, Bergisch Gladbach 1995, 143, 189 f., 233 f., 264 (Englische Originalausgabe London 1994). Diese Projektion des Religiösen auf die Virtualität ist in dem Science-Fiction-Film *eXistenZ* (Kanada/GB 1999, Regie: David Cronenberg) auf ironische Weise kritisiert worden; siehe dazu folgende Satzsequenz im Film: „Kennen Sie ihr Spiel *SeiGott*: ein Wort, großes S großes G [...]. Du, der Du ins Spiel kommst, sei Gott. [...] Gott der Schöpfer, der Mechaniker [...]."

Beim Eintritt in das Medium reiner Energie wohnt der Gärtner schließlich der Entstehung neuer kosmischer Welten bei. Was sich hier in verschiedenen, teilweise rituellen Übergängen artikuliert, ist der *heilige Raum*, wie ihn Mircea Eliade in seinem 1957 erschienenen Buch *Das Heilige und das Profane* untersucht hat.[8] In diesem Cyberspace erlebt der entkörperlichte Gärtner als *Cyber-Christus* die Momente des *tremendum* und der *majestas*, folglich jene numinosen Gefühle des Schauervollen und Übermächtigen, die Rudolf Otto in seinem bereits 1917 erstmals veröffentlichten Buch über *Das Heilige* beschrieben hat.[9]

Ende der 1990er Jahre hat sich die virtuelle Realität allerdings grundsätzlich verändert, zumindest, wenn man das Metier der Science-Fiction-Filme betrachtet. In dem Film *Matrix* (USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski) wird der Cyberspace selbst zur Grundlage einer dunklen Zukunftsvision erhoben. In der Anfangssequenz läuft eine scheinbar unaufhörlich fließende Kaskade hellgrüner Zahlen und Schriftzeichen über den schwarzen Monitor: die Matrix (Abbildung 3).

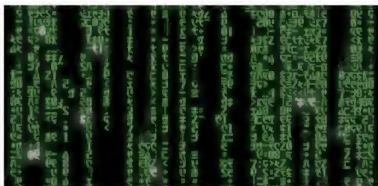


Abbildung 3
Matrix, USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski, Standphoto.

„Die Matrix ist allgegenwärtig. Sie umgibt uns, du kannst sie spüren, wenn du zur Arbeit gehst. Es ist eine Scheinwelt, die man dir vorgaukelt, um dich von der Wahrheit fernzuhalten, dass du eine Sklave bist." Was der Rebellenführer Morpheus dem Hacker Neo hiermit zu erklären versucht, ist die visuelle Übertragung dieser gewaltigen Datenmenge von der abstrakten Ebene endloser Schrift- und Zahlencodes auf die figurative Ebene einer buchstäblich alles umfassenden virtuellen Realität. Ohne sich dessen bewusst zu sein, leben die Menschen zumindest mental in dieser Matrix. Sie gaukelt ihnen ihre Wirklichkeit vor und ist doch nur eine von intelligenten Maschinen erzeugte kybernetische Illusion. Wahrheit, Erkenntnis und die Gewissheit, in der Art und Weise zu existieren, wie sie jeder als real empfindet, sind demnach lediglich Konstrukte einer übermächtigen Simulation. Der Cyberspace in *Matrix* ist nun nicht mehr eine fremde, neuartige und räumlich unendliche Gegen- oder Parallelwelt wie noch in *Neuroman-*

8 Mircea Eliade, Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen, Frankfurt/M. 1984, 23–60 (Erstausgabe Reinbek bei Hamburg 1957).

9 Rudolf Otto, Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen, München 1987, 13–27 (Erstausgabe Breslau 1917).

cer oder in *Tron*. Dieser Cyberspace ersetzt die Gegenwart oder vielmehr suggeriert die Gegenwart. Die Menschen scheinen sich in ihrer vertrauten Umwelt zu bewegen und ihren normalen Alltag zu leben (Abbildung 4).



Abbildung 4
Matrix, USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski, Standphoto.

Morpheus allerdings entführt Neo aus dieser Allround-Simulation und offenbart ihm die wahre Realität mit folgendem Satz: „Willkommen in der Wüste der Wirklichkeit". Was Neo nun zu sehen bekommt, ist die tatsächlich existierende Welt: riesige Flächen einer gigantischen Brutanlage, die sich bis zum fernen Horizont ausdehnt. Beherrscht wird sie von computergesteuerten Maschinen, die Menschen in Retorten züchten, um sie als bloße Energiequelle für ihre eigene Stromversorgung zu verwenden (Abbildung 5).



Abbildung 5
Matrix, USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski, Standphoto.

Diese Wirklichkeit von *Matrix* ist der virtuellen Realität von *Neuromancer* und *Tron* erstaunlich ähnlich. Ein reflex- und konturloser schwarzer Himmel überwölbt gleichsam eine künstlich erleuchtete und in ihrer Struktur indifferente Oberfläche, die sich räumlich ins Unendliche verliert und auf der sich Menschen wie Maschinen ohne konkrete Zielrichtung bewegen (Abbildungen 1, 5). Was in *Neuromancer* und *Tron* ein simulierter Datenraum war, ist in *Matrix* nun die real existierende Welt. Der Cyberspace in *Matrix* entspricht demgegenüber dem gewohnten Bild der Alltagsgegenwart (Abbildung 4). Computersimulation wird hier zum strategisch geplanten Ersatz für eine schon lange nicht mehr bestehende menschliche Umwelt. Folglich entspricht die der Matrix zugrunde liegende Virtualität jener Proust'schen Vorstellung

einer *Recherche du temps perdu*, die in die endlosen Weiten des Cyberspace nunmehr transferiert ist.

In dem Science-Fiction-Film *Natural City* (Südkorea 2003, Regie: Min Byung-chun) werden nostalgische Sehnsuchtsvorstellungen als virtuelle Gegenwelt thematisiert. In der riesigen Zukunftsmetropole Mecaline City herrschen Gewalt, Chaos und Anonymität. Um sich aus dieser trostlosen Wirklichkeit zu befreien, besteht für die Stadtbewohner die Möglichkeit, sich in den Cyberspace zu flüchten. Man setzt sich auf eine Besucherbank, etwa in der Wartehalle des städtischen Flughafens, gibt einen Code auf der hierfür vorgesehenen Tastatur ein und befindet sich im nächsten Moment im Cyberspace. Eine junge Frau sitzt auf einer Besucherbank, unmittelbar am virtuellen Ufer eines kristallblauen Sees, und blickt in die Ferne (Abbildung 6).

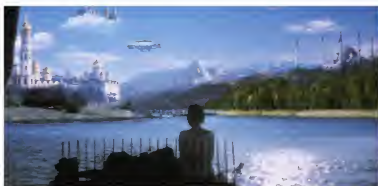


Abbildung 6
Natural City, Südkorea 2003, Regie: Min Byung-chun, Standphoto.

Vor ihr öffnet sich das Panorama einer synthetischen Berg- und Waldlandschaft, aus der sich eine russisch-orthodoxe Klosteranlage und eine islamische Moschee erheben. Aus den Wolken ragt ein Luftschloss hervor, und ein alter Zeppelin gleitet langsam durch den Himmel. Es ist das Bild wundervoller Ruhe, in dem die Betrachterin langsam versinkt. Natürlich weiß sie, dass es sich hierbei lediglich um virtuelle Attrappen handelt. Doch reicht ihr diese Kulisse, um zumindest für kurze Zeit aus dem Moloch der urbanen Gegenwart zu entfliehen. Träume, Wünsche und Sehnsüchte werden hier erfüllt, und man erlangt die schöne Illusion, dass die Märchen der eigenen Phantasie nun Wirklichkeit geworden sind. Der Cyberspace in *Natural City* ist somit nicht mehr *Dataland*, sondern *Disneyland*.

In dem 1992 veröffentlichten Science-Fiction-Roman *Snow Crash* hat der US-amerikanische Schriftsteller Neal Stephenson den virtuellen Raum als urbanen Raum interpretiert: „Hiro nähert sich der Straße: Sie ist der Broadway, die Champs Élysées des Metaversums [anderer Begriff für Cyberspace, Anm. d. Verf.]. […] Die Straße existiert eigentlich gar nicht. Dennoch gehen in diesem Augenblick Millionen Menschen darauf spazieren."[10] Und eine weitere Sequenz:

10 Neal Stephenson, Snow Crash, München 1994, 33 (Amerikanische Originalausgabe New York 1992). Zu den folgenden Zitaten siehe 34 ff.

> Da die Straße gar nicht wirklich existiert – sie ist nur ein Computergraphikprogramm, das irgendwo auf einem Stück Papier aufgeschrieben wurde –, wird nichts davon materiell erbaut. Vielmehr handelt es sich um Software, die der Öffentlichkeit über das weltweite Fiberoptiknetz zugänglich gemacht wird.

Und noch folgende Sequenz:

> Es ist immer ein Schock, die Straße zu betreten, wo alles eine Meile hoch zu sein scheint. Dies ist die Innenstadt, das dichtbesiedeltste Gebiet. Wenn man einige hundert Kilometer in jede Richtung geht, zerrinnt die Bebauung fast zu nichts, lediglich eine dünne Kette von Straßenlaternen wirft weiße Pfützen auf den samtschwarzen Untergrund. Aber die City ist ein Dutzend Manhattans, neonverbrämt und übereinander geschichtet.

Was Stephenson in seinem Science-Fiction-Roman teilweise akribisch genau beschrieben hat, ist eine Stadt der künstlichen Wirklichkeit, deren virtuelle Struktur sich an realen Großstädten orientiert. Es existieren sowohl öffentliche Straßen und Stadtviertel als auch das Stadtzentrum und eine urbane Peripherie, in der sich die Bebauung langsam reduziert und zu den Stadträndern ausdünnt.[11] Zudem gibt es eine Vielzahl von virtuellen Menschen, den so genannten *Avataren*, die von Online-Benutzern erschaffen wurden und diese urbane Umgebung täglich bevölkern.[12] Urbanität und Virtualität entsprechen sich in dieser Fiktion einer dicht besiedelten Megastadt. Der Cyberspace bildet nun nicht mehr eine Gegen- oder Ersatzwelt, die jener dunklen Vision einer zukünftigen Realität unmittelbar gegenübersteht, wie sie etwa in *Matrix* visualisiert wurde. Vielmehr ist die Stadt in *Snow Crash* das virtuelle Abbild der gegenwärtigen globalen Entwicklung, in deren Zentrum die Urbanisierung, genauer gesagt die Metropolisierung der Welt steht.

Mit dieser Stadt im Cyberspace hat Stephenson die literarische Vorlage für *Second Life* geschaffen, also jene digitale 3D-Online-Stadt, die seit 2003 den Internetbenutzern weltweit zur Verfügung steht.[13] Jeder Benutzer kann die architektonische Erscheinungsweise dieser virtuellen Stadt mitgestalten, sofern er die dazu gehörige Software anzuwenden versteht. Nur das zugrunde liegende Raster einer räumlich relativ einfach strukturierten Matrix wurde vom Erfinder der virtuellen Stadt, dem US-amerikanischen Computerkünstler Philip Rosedale, vorgegeben. Die urbane Ordnung von *Second Life*, die lediglich in vielen Ausschnitten, aber niemals als Gesamtbild optisch erfahrbar ist, basiert auf dem *Grid* – dem dreidimensionalen Raumraster. Dieses ist wiederum in einzelne quadratische *Sims* – d. h. Raummodule mit jeweils identischer Flächenausdehnung – unterteilt (Abbildung 7).

---

11 In Greg Egans Sci-Fi-Roman *Cyber City* werden sogar virtuelle Slums beschrieben; siehe dazu Egan, Cyber City (wie Anm. 7), 159–165.

12 Zu dem Begriff *Avatar* siehe Stephenson, Snow Crash (wie Anm. 10), 47 ff.

13 Zur digitalen 3D-Online-Stadt Second Life siehe vor allem Second Life. Das offizielle Handbuch, Weinheim 2007; Markus Müller, Second Life, Düsseldorf 2007. Folgende Daten und Informationen sind dieser Fachliteratur entnommen.



Abbildung 7
Second Life, Linden Research, Inc., Ausschnitt.

Grundlage des räumlichen Rasters von *Second Life* ist damit eine strenge Geometrisierung der anfänglich festgelegten Struktur. Voraussetzung für das urbane Wachstum in der Stadt ist die jedem Benutzer zumindest offiziell zugesicherte Option, ein neues Sim zu konfigurieren und es mit dreidimensionalen Bestandteilen anzureichern. Folglich können die Benutzer die virtuelle Stadt zwar erweitern, auf Grund ihres starren räumlichen Reglements aber nicht grundsätzlich verändern. Zudem bestimmen einige privilegierte Benutzer – so genannte *Land Barons* – die urbane Flächenverteilung, indem sie mit dem virtuellen Bauland Handel betreiben.[14] Das sich kontinuierlich vergrößernde Raumgefüge in *Second Life* beruht damit auf dem Leitprinzip der Bodenspekulation, deren Antriebsmotor nichts anderes ist als das Streben nach finanziellem Profit. Das Gros der weniger privilegierten Benutzer deutet dieses kapitalistische Verhalten dagegen in eine simple Konsumideologie um, die von ihren *Avataren* – also ihren virtuellen Duplikaten – an fast jedem Ort der Stadt teilweise hemmungslos umgesetzt wird. Nicht umsonst „gibt [es] keine beliebtere Aktivität in *Second Life* als einzukaufen", wie es im offiziellen Handbuch zur virtuellen Stadt ausdrücklich vermerkt ist.[15]

Der virtuelle Raum in *Second Life* wird nicht nur in identische Parzellen unterteilt und dadurch streng schematisiert und regularisiert. Zugleich unterliegt er auch merkantilen Gesetzmäßigkeiten, die es den Unternehmern in der Stadt erlauben, den Wert des Raumes primär nach seinem finanziellen Gewinn zu bemessen. Ein Sim in *Second Life* ist weitaus mehr als nur ein simples Raummodul, das man konfigurieren kann. Das Privileg, ein Sim zu besitzen und es individuell zu gestalten, symbolisiert vielmehr die harte Wirtschaftspolitik in der virtuellen Stadt. Der Cyberspace in *Second Life* ist demnach vor allem ein *financial space*.

Die vorgestellten Beispiele illustrieren verschiedene Variationen von *Islands in the Net*, wie sie der US-amerikanische Schriftsteller Bruce Sterling in seinem gleichnamigen Cyberpunk-Ro-

14 Zu den sog. *Land Barons* und zum virtuellen Bauland siehe Second Life. Das offizielle Handbuch (wie Anm. 13), 37 ff., 283; Müller, Second Life (wie Anm. 13), 154.

15 Second Life. Das offizielle Handbuch (wie Anm. 13), 63.

man von 1988 bezeichnet hat.[16] Trotz ihrer großen Unterschiede handelt es sich aber bei allen um computergenerierte Welten einer künstlichen Wirklichkeit. Dies verdeutlicht zunächst einen wesentlichen Aspekt der virtuellen Konzeption: Cyberspace ist nicht gleich Cyberspace! Vor allem haben sich die Raumsimulationen grundsätzlich verändert: vom grenzen- und ortlosen Raum über den heiligen Raum zum scheinbar realen Ersatzraum bis hin zum trivialen Vergnügungs- oder wirtschaftlichen Finanzraum. Sieht man diese Entwicklung unter einem evolutionären Gesichtspunkt, dann scheint sich der Cyberspace stufenweise zu strukturieren. Dieses zunächst unerforschte Gebiet wird allmählich zergliedert, aufgeteilt, mit Grenzen markiert und in der menschlichen Geistes-, Vorstellungs- und Gefühlswelt verankert. Aus den frühen Cybernauten, die im „endlosen Meer" (Vergil)[17] navigieren, werden erst messianische Gestalten mit gottähnlichen Allmachtsphantasien, dann Rebellen, die gegen eine dunkle Maschinenmacht ankämpfen, oder verlorene Stadtträumer, die ihren Sehnsüchten nachsinnen, und zuletzt Cybertouristen, die in einer virtuellen Megacity vor allem ihrem Hedonismus frönen.

Dieser evolutionäre Aspekt kann durch den Science-Fiction-Film *Tron Legacy* (USA 2010, Regie: Joseph Kosinski) – die auf einem neuen Drehbuch basierende Fortsetzung von *Tron* – illustriert werden. Aus dem desintegrierten Raum ohne Verortung und Identität, der noch den Cyberspace der Erstverfilmung von 1982 beherrschte (Abbildung 1), ist fast dreißig Jahre später eine gigantische Metropole geworden, deren verdichtetes Zentrum sich machtvoll in den künstlichen Himmel erhebt (Abbildung 8).



Abbildung 8
Tron Legacy, USA 2010, Regie: Joseph Kosinski, Standphoto.

Zwar gibt es noch Freizonen jenseits der städtischen Grenzen, doch sind diese als Berg-, Klippen- oder Meereslandschaft gestaltet. Der Cyberspace in der Neuverfilmung hat den stufenweisen Prozess einer Naturierung, Kultivierung und Urbanisierung durchlaufen, wodurch er nun eine eigene Geschichtlichkeit aufweisen kann. Menschliche Benutzer und intelligente Pro-

16 Bruce Sterling, Islands in the Net, New York 1988 (Deutsche Ausgabe München 1990).
17 Zu Vergils Zitat siehe Anm. 2.

gramme dieser virtuellen Realität sind sich der erstaunlichen Dynamik der evolutionären Entwicklung durchaus bewusst. Und so kreieren sie gemeinsam ein kollektives Gedächtnis, das den Cyberspace in einer künstlichen Historie verankert, ihn dadurch definiert und letztlich verortet.

Diese evolutionäre Sichtweise mag auf den ersten Blick die Möglichkeiten räumlich-virtueller Simulationen einschränken. Schließlich hat Timothy Leary, selbsternannter Guru der Cyberspace-Ära, schon in den 1980er Jahren folgendes Diktum aufgestellt: „Die virtuelle Realität kennt keine Grenzen."[18] Dennoch ist auffällig, dass sich der Raum des Cyberspace in einer Art Dichotomie befindet und sich wenn schon nicht linear oder evolutionär entwickelt, so doch wenigstens zwischen divergenten Erscheinungsweisen fortwährend oszilliert. In diesem Zusammenhang drängt sich der Vergleich zum so genannten *glatten und gekerbten Raum* auf, den Gilles Deleuze und Félix Guattari in ihren *Tausend Plateaus* Anfang der 1980er Jahre erörtert haben: „Der glatte Raum und der gekerbte Raum – der Raum des Nomaden und der Raum des Seßhaften".[19] Und eine weitere Textstelle:

> Aber ob gerichtet oder nicht, und vor allem im zweiten Fall, der glatte Raum ist direktional und nicht dimensional oder metrisch. Der glatte Raum wird viel mehr von Ereignissen oder Haecceïtates als von geformten oder wahrgenommenen Dingen besetzt. Er ist eher ein Affekt-Raum als ein Raum von Besitztümern.

Und noch folgende Textstelle: „Um zu dem einfachen Gegensatz zurückzukehren, das Gekerbte oder Geriffelte ist das, was das Festgelegte und Variable miteinander verpflichtet, was unterschiedliche Formen ordnet und einander folgen läßt und was horizontale Melodielinien und vertikale Harmonieebenen organisiert."

Ohne auf die einzelnen Aspekte dieser philosophischen Raumtheorie näher einzugehen, dürfte ein bestimmter Relationsgedanke für die Deutung des Cyberspace von entscheidender Bedeutung sein: Deleuze und Guattari zufolge lebt der Nomade im glatten Raum und der Sesshafte im gekerbten Raum. Kann man diesen Antagonismus nun auch in der Weise interpretieren, dass der glatte Raum dem Cyberspace in *Neuromancer* oder *Tron* entspricht, während der gekerbte Raum das Äquivalent zum virtuellen Raum in *Matrix* oder *Second Life* darstellt? Und sind die frühen Cybernauten mehr dem Nomadentypus zugehörig und die heutigen Besucher in *Second Life* mehr dem Typus des Sesshaften? Auf diese grundsätzlichen Fragen gibt es weder einfache Antworten, noch kann erwartet werden, dass hierzu durchgeführte Untersuchungen eindeutige Erklärungsmuster liefern werden. Doch zeigt der kurze Verweis auf die Argumentationen von Deleuze und Guattari, dass virtuelle Raumsimulationen sowohl strukturell

18 Timothy Leary, zitiert von David Sheff, in Upside, 1990, abgedruckt in Howard Rheingold, Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace, Reinbek bei Hamburg 1992, 581 (Amerikanische Originalausgabe New York 1991).

19 Gilles Deleuze und Félix Guattari, Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie, Berlin 1992, Kap. 14: Das Glatte und das Gekerbte, 658–693, hier 658 (Französische Originalausgabe Paris 1980). Zu den folgenden Zitaten siehe 663 f.

als auch formal sorgfältig analysiert werden können, wenn man sie aus verschiedenen theoretischen Blickwinkeln heraus betrachtet. Raumdiskurse haben sich seit dem so genannten *spatial turn* Ende der 1980er Jahre in unterschiedlichen Fachdisziplinen ebenso schnell entwickelt wie der Cyberspace.[20] Beide Bereiche miteinander zu verbinden, bietet demnach neue wissenschaftliche Perspektiven.
Ein wesentliches Merkmal der virtuellen Realität ist in der Forschung allerdings schon häufiger konstatiert worden: die Verbindung von Virtualität und Utopie, von Margaret Wertheim auch als *Cyber-Utopia* bezeichnet.[21] Im Science-Fiction-Film *Der Rasenmähermann* wird dieses enge Wechselverhältnis mit folgender Satzsequenz zum Ausdruck gebracht: „Die virtuelle Realität ist nicht nur eine Simulation, sie ist eine völlig andere Welt, eine neue elektrische Dimension. Sie ist Utopia […], das Utopia, das die Menschheit im Traum schon vor tausend Jahren hatte". Auch die digitale 3D-Online-Stadt *Second Life* wird in der Fachliteratur als perfekte utopische Welt bezeichnet.[22] Gerade dieses virtuelle Stadtbeispiel zeigt auf exemplarische Weise, dass die Verbindung von Virtualität und Utopie gleichermaßen auf einer Analogie des Raumes basiert.

Wie bereits erörtert, ist das Grid von *Second Life* streng orthogonal aufgebaut, wodurch die Sims als quadratische Grundmodule in dieses geometrische Raumraster perfekt integriert werden können. Die anfänglich festgelegte Struktur kann zwar erweitert, aber nicht verändert werden (Abbildung 7). Dieses Ordnungsschema ist ebenso regelmäßig wie dauerhaft und erhebt dadurch den Anspruch auf räumliche Vollkommenheit. Und genau dieses Konzept von Unwandelbarkeit und Harmonie kennzeichnet auch den Großteil utopischer Stadtkonzepte seit der Frühen Neuzeit.

Mustergültig hierfür steht das berühmte Modell eines idealen Staatswesens, das der englische Jurist und Lordkanzler Thomas Morus in seiner 1516 erstmals veröffentlichten literarischen Schrift *Utopia* beschrieben hat.[23] Morus zufolge ist *Utopia* eine Insel im Meer und liegt jenseits des Horizonts in irgendeinem Teil der Neuen Welt nahe einer nicht genau bestimmten Küste (Abbildung 9).

Damit wurde diese fiktive Insel bereits in der Frühen Neuzeit zum Symbol für das unerforschte Land in der Epoche der Entdeckerreisen, hatte doch Christoph Kolumbus erst Ende des

20 Zum *spatial turn* und den raumtheoretischen Diskursen seit den 1980er Jahren siehe etwa Doris Bachmann-Medick, Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften, Reinbek bei Hamburg 2006, 284–328; Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hg.), Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Frankfurt/M. 2006.

21 Wertheim, Himmelstür (wie Anm. 7), 313–333, hier 313. Zur Verbindung von Virtualität und Utopie siehe auch Edmond Couchot, Zwischen Reellem und Virtuellem: die Kunst der Hybridation, in: Florian Rötzer und Peter Weibel (Hg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, Himberg bei Wien 1993, 343 f.; Ulrich Gehmann, Utopia revisited – neuer Wein in alten Schläuchen?, in: Journal of New Frontiers in Spatial Concepts, Vol. I, 2009, 16. Auch Greg Egan hat in seinem Sci-Fi-Roman *Cyber City* von einem „virtuelle[n] Utopia" gesprochen; siehe dazu Egan, Cyber City (wie Anm. 7), 165.

22 Siehe dazu etwa Second Life. Das offizielle Handbuch (wie Anm. 13), 279, 299.

23 Zu Thomas Morus` Utopia von 1516 siehe Klaus J. Heinisch (Hg.), Der utopische Staat. Morus Utopia. Campanella Sonnenstaat. Bacon Neu-Atlantis, Reinbeck bei Hamburg 1960, 8–110 (Philosophie des Humanismus und der Renaissance, Bd. 3).

15. Jahrhunderts Amerika entdeckt. Als lokaler Rahmen für die Entwicklung einer idealen Staatsgemeinschaft eignete sich die Insel *Utopia* perfekt, da sie von den Jahrtausende alten Ketten europäischer Traditionen völlig losgelöst war.



Abbildung 9
Thomas Morus, Utopia, 1516, Titelblatt, Holzschnitt.

Im zweiten Buch der *Utopia* wendet sich Morus im Rahmen seiner Beschreibung der Infrastruktur den insgesamt 54 Städten auf der Insel zu: „Alle haben dieselbe Anlage und, soweit es die geographische Lage gestattet, dasselbe Aussehen."[24] Das bedeutet, dass alle Städte auf der Insel *Utopia* in ihrer urbanen Erscheinungsform nahezu identisch sind. Zudem wurde der Plan jeder Stadt von Anfang an festgelegt und hat sich im Verlauf der Zeit auch nicht verändert. Es folgt eine Beschreibung der Hauptstadt mit Namen *Amaurotum*, was soviel wie *Nebelstadt* bedeutet.[25] Präzise erläutert Morus deren Anlageschema, Bebauungsstruktur und Wegesystem: Der Grundriss der Stadt ist annähernd quadratisch und aufgeteilt ist sie in vier gleich große Bezirke. Alle Wohnhäuser sind dreistöckig und in gleichförmigen Reihen angeordnet. Große öf-

24 Heinisch, Der utopische Staat (wie Anm. 23), 49.

25 Heinisch, Der utopische Staat (wie Anm. 23), 50–63.

fentliche Hallen, in denen die Familien ihre Mahlzeiten täglich einnehmen, stehen jeweils im gleichen Abstand zu den Wohngebäuden. Geometrie, Symmetrie und ein Zug zum streng Regelhaften sind die formalen Kennzeichen dieser Stadtgestaltung. Freizonen wurden von Morus dagegen ebenso wenig eingeplant wie Veränderungen, die das anfänglich festgelegte Ordnungsschema auch nur annäherungsweise modifizieren könnten. Die Städte auf der Insel *Utopia* sind in ihrer urbanen Gestalt nicht nur nahezu identisch, sondern entsprechen auf Grund ihrer vollkommenen wie finiten Struktur dem Grundprinzip zeitloser Gültigkeit. Sie weisen somit von Anfang an einen urbanen Idealzustand auf, der exakt auf jenem Konzept absoluter Unveränderbarkeit basiert, das Morus' utopischem Staatsmodell selbst zugrunde liegt. Urbanität und Utopie sind in diesem Falle kongruent.

Wenn man nun das gesamte Spektrum idealer Stadtentwürfe in der utopischen Literatur der Frühen Neuzeit betrachtet, dann ist dieses Prinzip eines unwandelbaren und damit statischen Endzustandes das Hauptmerkmal eines Großteils dieser Modelle: so etwa bei der berühmten *Sonnenstadt* des italienischen Dominikanermönches Tommaso Campanella von 1602 und zumindest in Ansätzen bei der Hafenstadt in Francis Bacons *Neu-Atlantis* von 1627.[26] Utopische Gemeinschaften verlangen geradezu nach utopischen Stadtmodellen, denn sie befinden sich in einem perfekten kollektiven Zustand, der weder Veränderungen noch Unvollkommenheiten tolerieren kann. Stadt wird damit zum Symbol dieser idealen Gemeinschaften, gleichgültig, ob es sich nun um *Utopia* und *Neu-Atlantis* aus dem 16. bzw. 17. Jahrhundert oder um *Second Life* aus dem 21. Jahrhundert handelt.

Was die Utopie von *Second Life* von ihren neuzeitlichen Vorläufern indessen grundlegend unterscheidet, ist die soziale Struktur der idealen Gemeinschaft. Thomas Morus oder Francis Bacon verfassten utopische Schriften, um ihre Opposition gegenüber dem damals bestehenden Staatssystem mit der Suche nach einer besseren Gesellschaftsordnung zu verbinden. Ihrer Vorstellung zufolge sollte die Utopie primär dem Streben nach politischer, gesellschaftlicher und sozialer Vollendung dienen. Derart idealistische Ansätze sind in *Second Life* nicht zu finden. Zwar versucht jeder Benutzer, sein virtuelles Duplikat – den *Avatar* – nach jeweils individuellen Vorstellungen in seiner äußeren Erscheinungsform zu perfektionieren. Doch steckt dahinter offensichtlich nicht die Intention, das urbane Kollektiv zu festigen. Im Gegenteil: interessantes und attraktives Aussehen erhöht die Chance des Einzelnen, sich im virtuellen Schönheitswettbewerb gegenüber anderen zu behaupten. Zudem basiert die urbane Utopie von *Second Life* bekanntermaßen auf dem merkantilen Leitprinzip von finanziellem Nutzen und Gewinn. Die privilegierte Oberschicht, wie die *Land Barons*, macht Profit, während das

26 Zu den utopischen Stadtmodellen von Tommaso Campanella und Francis Bacon siehe Heinisch, Der utopische Staat (wie Anm. 23), 117 ff., 176, 179f, 206.

Gros der virtuellen Stadtbewohner konsumiert.[27] Mit neuzeitlichen Utopievorstellungen hat diese simple Wirtschaftsideologie allerdings nichts gemein.

In einigen Stadtutopien der Klassischen Moderne wurde dieser kapitalistische Grundsatz dagegen konsequent umgesetzt. Le Corbusiers berühmte *Ville Radieuse* – die *Strahlende Stadt* – von 1930 ist eine urbane Vision, die ebenfalls auf merkantilen Leitprinzipien basiert (Abbildung 10).

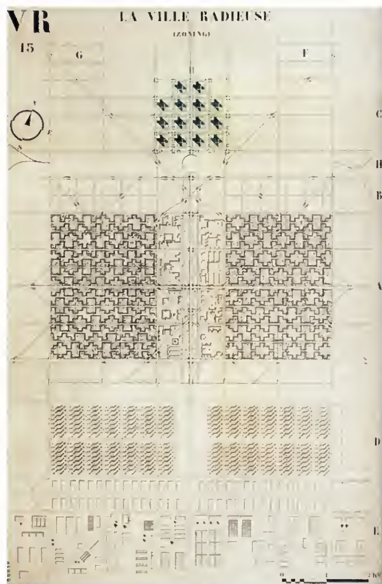


Abbildung 10
Le Corbusier, Ville Radieuse, 1930, Gesamtplan.

Der obere Bereich, gewissermaßen das geistige Haupt der gesamten Stadtanlage, ist ein mächtiges Verwaltungs- und Wirtschaftszentrum mit insgesamt 14 gewaltigen Bürohochhäusern, in denen eine beinahe unzählige Masse von Angestellten die Werte einer modernen Geschäftswelt bedingungslos vertreten muss. Wie in *Second Life* ist das Ordnungsschema der *Ville Radieuse*

27 Zu den *Land Barons* siehe Anm. 14.

in geometrische Parzellen unterteilt, wobei diese regelmäßige Anordnung zu den Seiten ebenso erweitert, aber nicht grundsätzlich verändert werden kann. Ludwig Hilberseimers Projekt einer *Hochhausstadt* von 1924 visualisiert demgegenüber die indifferenten Gebäudezeilen, in denen die anonymen Büroangestellten jener *kapitalistischen Elitestädte*, wie sie die *Ville Radieuse* repräsentiert, zu wohnen haben (Abbildung 11).[28]



Abbildung 11
Ludwig Hilberseimer, Hochhausstadt, 1924, perspektivische Darstellung.

Die dunklen, schablonenartigen Silhouetten der Bewohner, die in dieser perspektivischen Stadtdarstellung nur mehr locker verteilt sind, erinnern an die zwar detaillierter und exklusiver gestalteten, aber letztlich ebenso artifiziellen Erscheinungsformen der Avatare in *Second Life*[29]. So spärlich bevölkert wie Hilberseimers Hochhausvision ist auch die urbane Szenerie in der 3D-Online-Stadt (Abbildung 7).

Darüber hinaus bietet *Second Life* noch die schier unzähligen Facetten künstlicher Kulissen in den verschiedenen virtuellen Stadträumen. Mal können sie so obskur wie die urbanen Staffagen dunkler Science-Fiction-Phantasien oder so heiter, banal und belanglos wie die architektonischen Attrappen in Disneyland sein. Trotz dieses auf den ersten Blick erstaunlichen Reichtums an Gestaltungskonzepten bleibt ein Zug zum Regelhaft-Schematischen in *Second Life* stets be-

28 Der Begriff der *kapitalistischen Elitestadt* in Bezug auf die corbusianischen Stadtvisionen der 1920er und 30er Jahre stammt von Kenneth Frampton, Die Architektur der Moderne. Eine kritische Baugeschichte, Stuttgart 1991, 134 (Englische Originalausgabe London 1980).

29 Derartige Bewohnersilhouetten hat auch Greg Egan in seiner *Cyber City* beschrieben und sie als „hirnlose Marionetten" bezeichnet; siehe dazu Egan, Cyber City (wie Anm. 7), 326 ff., hier 326.

stehen.[30] Dies mag zweifellos daran liegen, dass jedes Objekt, und sei es auch noch so komplex, aus einem äußerst begrenzten Fundus geometrischer Primärformen aufgebaut ist. Zudem erhält es eine 16 Byte lange Zeichenkette, so dass durch die Summe der fast unzähligen Objekte in *Second Life* jene gewaltige Datenmenge entsteht, die im Science-Fiction-Film *Matrix* in Form endloser Schrift- und Zahlencodes dargestellt wird (Abbildung 3). Versucht man, diese in virtuellen Bildern zu konfigurieren, bleibt der abstrakte Eindruck einer kybernetischen Illusion gleichwohl bestehen. So lebendig wie die Realität des Alltags oder selbst die Virtualität in *Matrix* (Abbildung 4) ist die Urbanität von *Second Life* (Abbildung 7) demnach nicht.

Dennoch ist *Second Life* für die globale Gemeinschaft der Internetbenutzer eine erstaunlich attraktive Stadtvision, in der sich weltweit mehrere Millionen Menschen mittels ihrer virtuellen Duplikate regelmäßig aufhalten. Für die Forschung bietet diese urbane Simulation demgegenüber die Möglichkeit, das enge Verhältnis von Virtualität und Utopie zu studieren, vor allem in Bezug auf die Tradition idealer Stadtentwürfe seit Thomas Morus' Utopiemodell vom Anfang des 16. Jahrhunderts. Das Ideal kollektiver Perfektion, sei es nun auf politischer, gesellschaftlicher oder sozialer Ebene, das Morus in seiner *Utopia* bereits angedacht hatte, erreicht *Second Life* hingegen nicht. Kaum treffender als mit jenem bekannten Ausspruch, mit dem der Altmeister der amerikanischen Architekturkritik, Peter Blake, seine persönlichen Memoiren am Ende des 20. Jahrhunderts betitelt hat, könnte man diesen Unterschied illustrieren: *No Place like Utopia*.[31]

Abbildungsnachweise

1–6, 8 Universität München, Institut für Kunstgeschichte, Photothek.

7 Markus Müller, Second Life, Düsseldorf 2007, 62.

9, 10 Ruth Eaton, Die ideale Stadt. Von der Antike bis zur Gegenwart, Berlin 2001, 13, 204.

11 Virgilio Vercelloni, Europäische Stadtutopien. Ein historischer Atlas, München 1994, Taf. 163.

30 Hierzu passt der Begriff der „dreidimensionalen bzw. unzerstörbaren Tapete", die Greg Egan in seiner *Cyber City* für solche virtuellen Räume geprägt hat; vgl. dazu Egan, Cyber City (wie Anm. 7), 20, 379.

31 Peter Blake, No Place like Utopia. Modern Architecture and the Company We Kept, New York/London 1993.

Die Grenzen persistenter Welten – Strategien der *immersive environments*

Sebastian Holmer

Im aktuellen Zeitalter des Internets und der daraus resultierenden globalen Vernetzung erleben virtuelle Welten als fast parallelgesellschaftliche Utopien in den verschiedensten Formen ihren aktuellen digitalen Höhepunkt. Das analoge Leben erfährt durch so genannte *social media* (u. a. Facebook, die VZ-Webseiten, lokalisten oder message-board-basierte Internet-Communities) eine maßgebliche Erweiterung, in dessen Fokus die soziale Interaktion der Teilnehmer im Vordergrund steht. Das historisch gewachsene gesellschaftliche „Hier und Jetzt" wandelt sich stetig zum globalisierten „Immer und Überall": Die Interaktion des Menschen ist nicht mehr durch seine Geographie limitiert, sondern nur noch durch seinen eigenen Wunsch, mit seiner inzwischen grenzenlosen Umgebung zu kommunizieren. Die digitale Unterhaltungsindustrie muss dabei als Vorreiter dieser Entwicklung angesehen werden: Im finanziell umsatzstärksten Medium, dem Video- oder Computerspiel, wurde die Möglichkeit der (im wahrsten Sinne des Wortes) grenzen- und ‚ziel'losen (Inter-)Aktion am schnellsten sowie am weitreichendsten umgesetzt. Die sich stets bewegende und daher verändernde reale Welt erhält ein virtuelles Gegenstück, welches sich zwar auf die Grundregeln der Realität bezieht, diese jedoch in die Virtualität übersetzt. Dabei entstehen in sich geschlossene, völlig autark agierende Parallelwelten, die durch ihre Überzeugungskraft und der daraus resultierenden Sogwirkung in direkter Konkurrenz zum analogen Diesseits stehen.

Das Videospiel durchlebt durch die Implementierung der virtuellen Welt einen als *iconic turn* anzusehenden Wandel. Seit dem Beginn der Entwicklung digitaler Spiele wurde unabhängig des spezifischen Genres das zu Grunde liegende Prinzip kaum verändert: Der Spieler musste eine bestimmte Aufgabe unter Berücksichtigung vordefinierter Regeln erfüllen – nur so kann ein Spiel erfolgreich abgeschlossen werden. Sein aktives Handeln bildet dabei das Zentrum des Erlebnisses – Erfolg führte zum Weitererzählen der Geschichte, Scheitern führte zum erzählerischen Stillstand oder zum vollendeten Scheitern. Als entscheidend ist hierbei anzusehen, dass der Spieler sowohl das Tempo als auch die bloße Existenz der Erzählung bestimmt. Aus diesem Grund muss das Videospiel des ausgehenden 20. Jahrhunderts als weiteres ernstzunehmendes Medium der Unterhaltung (vergleichbar also mit Literatur oder Film) angesehen werden. Der Spieler, ähnlich dem Leser oder dem Zuschauer, verleiht dem neuen Medium allein durch dessen aktiven Konsum eine (Schein-)Legitimation seiner erzählerischen Existenz – erst durch die

Wahrnehmung (spielen, lesen, (an-)sehen) wird die Geschichte zum Leben erweckt. Diese inhaltliche Nähe kann vor allem in der heutigen Zeit in der schrittweise zu verfolgenden Vermischung der Gattungen Videospiel und Film beobachtet werden – die dramaturgischen Stärken des Films (zum Beispiel Aspekte wie Erzähltempo, welches durch Schnitt und Ton massiv gesteuert wird) werden mit der Interaktion und dem aktiven Eingreifen in die Handlung des Spiels kombiniert. Die daraus resultierenden Unterhaltungschimären, bei denen häufig kaum zwischen filmischen Szenen und aktiver Teilnahme unterschieden werden kann – so genanntes *gameplay, scripted events* sowie *cutscenes* – verschmelzen zu einer imposanten Gesamtkomposition der Unterhaltungsindustrie.

Vor allen in Genres, in denen der Spieler durch eine Spielfigur auf dem Bildschirm repräsentiert wird und diese lenkt und leitet (so genannter Avatar), ist ein lineares Erzählschema *(linear gameplay)* festzuhalten. Erstaunlich ist dabei die innewohnende Erzählstruktur: Das bekannte Level-System[1], welches mit kurzen Kapiteln eines Buches vergleichbar ist, verleiht den Spielen eine Binnenstruktur. So genannte Endkämpfe, also der spielerische wie auch erzählerische Abschluss eines Levels, die in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen eingestreut werden, verleihen den einzelnen Welten/Kapiteln einen dramaturgischen Höhe- und Abschlusspunkt. Diese strikt linear ablaufende Spielweise erlaubt es den Spieledesignern, den Benutzer eng an den erzählerischen roten Faden zu binden und den singulären Handlungsstrang präzise zu steuern. Durch den stets sich wiederholenden Grundaufbau der Level wird ein gleichmäßiger erzählerischer Rhythmus mit monotoner, aber überzeugender Dramaturgie erzeugt. Gleichwohl bleibt in diesem erzählerischen System der Faktor Zeit, dessen authentische Kraft später als wichtiges Element Einzug in die Spieleindustrie erhalten wird, vollkommen im Hintergrund und spielt weder für die Geschichte noch für den technischen Ablauf des Spiels eine Rolle.

Aus spieltechnischer wie auch aus erzählerischer Perspektive müssen so genannte Rollenspiele (RPG) als Sonderfall betrachtet werden. Das Prinzip des *nonlinear gameplay* erhält hier Einzug in die breite Masse der Videospiele.[2] Ihr Spielsystem ist deutlich komplexer, da es vom klassischen „Röhrensystem" *(tube gameplay)* der linearen Spiele abweicht. Zwar wird der menschliche Spieler auch hier durch einen von ihm konfigurierbaren Avatar repräsentiert, jedoch bewegt sich dieser prinzipiell frei in einer ihn allumfassenden Spiel- oder Hintergrundwelt. Das System der Levels, die chronologisch durchschritten werden müssen, um das Spiel erfolgreich abzu-

1 Nintendos Super-Mario-Reihe (ab 1983 als eigenständige Spielreihe) kann als populärstes Musterbeispiel angesehen werden. Die lineare Einteilung in Welten 1, 2, 3 usf. sowie deren Unterteilung (1-1, 1-2, 1-3 usf.) gilt als Paradebeispiel für einen schematisch-linearen Ablauf.

2 Spiele mit nichtlinearen Spielprinzipien können bereits seit dem Beginn der 1980er Jahre festgestellt werden. Namcos *Bosconian* (1981), Novagen Softwares *Mercenary* (1985) oder Nintendos *Metroid* (1986) sind exemplarische Beispiele dafür. Da hier jedoch die zu Grunde liegende Geschichte als nicht ausschlaggebend zu erachten ist, werden diese – trotz ihrer historischen Bedeutung hinsichtlich des Spielmechanismus – in diesem Zusammenhang außer Acht gelassen.

schließen, wird hier durch ein fast beliebig aufkommendes *quest*-System abgelöst. Dem Spieler wird gleichzeitig eine Vielzahl von Aufgaben gestellt, die er entweder erfüllen kann (so genannte *side quests*) oder erfüllen muss *(main quests)*. Um eine inhaltlich zufriedenstellende Handlung zu erleben, muss auch hier die Hauptgeschichte durchlebt werden, jedoch kann durch geschicktes Leiten des Spielers der Eindruck suggeriert werden, dass seine Entscheidungs- und Handlungsfreiheit maßgeblich für die Entfaltung und Entwicklung der Geschichte ist. Diese inhaltliche Komplexität der Vielfalt der Detailinformationen, deren Bereitstellung und Vermittlung stellt den Spieledesigner vor vollkommen neue Problemstellungen: Es bedarf des Systems der ‚geleiteten Freiheit', in der durch visuelle und inhaltliche Hinweise der Spieler einen spürbaren Fortschritt innerhalb des Spiels erlebt, ohne dabei jedoch direkt durch das System der Spielwelt in seiner Handlung beschnitten zu werden. Einem RPG liegt dabei eine in sich (zumindest in Teilen) schlüssige und glaubwürdige Welt zu Grunde, deren Authentizität maßgeblich zum überzeugenden Spieleerlebnis beiträgt und zum Mittelpunkt der Geschichte mutiert. Der Spieler wird hier von einer Rahmenwelt umgeben, in der er aufgrund seiner gefühlten Authentizität[3] vollkommen versinken kann. Zwar spielen Rollenspiele in der Regel in vollkommen fiktiven Umgebungen, beziehen sich jedoch mehr oder weniger auf Vorlagen aus der Vergangenheit (hier dient das Mittelalter mit seinen legendenhaften Geschichten als Vorbild) oder einer theoretisch denkbaren Zukunft. Dies dient einer inhaltlichen Legitimation, um ein glaubhaftes Rahmenkonstrukt zu erschaffen. Grundsätzlich gilt bereits bei den Anfängen des Rollenspiels: Je ausführlicher es den Spieledesignern gelingt, eine über die engen Spielgrenzen hinaus überzeugende Umgebung zu schaffen[4], desto glaubwürdiger und daher überzeugender nehmen die Spieler das Erlebnis wahr. Diese virtuelle Welt bezieht ihre Grundordnung aus der Realität, ohne jedoch dabei ein Spiegel dieser selbst zu sein. Eine vergleichbare Strategie kann bei den meisten epischen Erzählungen der Populärkultur des 20. Jahrhunderts wiedergefunden werden. Die Universen der George Lucas' *Star Wars*-Reihe sowie die *Lord of the Rings*-Trilogie von John Ronald Reuel Tolkien gelten als Musterbeispiele für gattungsübergreifende Überzeugungskraft[5]. Bei beiden Geschichten ist auffällig, dass ein hohes Maß der gefühlten Authentizität aus den überzeugenden, da glaubhaften, Rahmenbedingungen entspringt. So schafft Tolkien

---

3 Samuel Taylor Coleridge formulierte bereits hier 1817 (vgl. Coleridge, Samuel Taylor. Biographia Literaria or biographical sketches of my literary life and opinions by Tayl. Sam. Coleridge, Band 2, London 1847, 2.) die Idee der *suspension of disbelief*, also den Willen des Rezipienten, fiktionale Handlungen im Rahmen von künstlerischen Werken zumindest temporär zu akzeptieren, um den Unterhaltungswert nicht zu stören. Diese im Detail streitbare Theorie muss aus Gründen der Übersichtlichkeit als im Wesentlichen gültig angesehen werden.

4 Dies kann sowohl in Makro- als auch auf Mikroebene geschehen. Kleine, für den Spielablauf im Wesentlichen irrelevante Details führen ebenso zu einer gesteigerten Glaubwürdigkeit wie etwa das Konstruieren einer religiösen oder mythologischen Schöpfungsgeschichte der virtuellen Welt.

5 Lisbeth Klastrup und Susana Tosca sehen in beiden Geschichten exemplarische Beispiele für so genannte transmediale Welten. Ihnen liegt nicht ein einziges Medium zu Grunde, sondern wurden und werden aufgrund ihrer multimedialen Auslegung auf andere Gattungen sinnvoll ausgeweitet. Vgl. Lisbeth Klastrup/Susana Tosca. Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design, in: Third International Conference on Cyberworlds, Tokio 2004, 409–416, 409.

etwa eine eigene Sprache inklusive ihrer Schriftform, die für den eigentlichen Inhalt keine Rolle spielt, jedoch für die Umsetzung einen pseudorealistischen Seitenaspekt schafft. Jeder Teilaspekt scheint zumindest denkbar und somit nachvollziehbar, ohne das analoge oder diesseitsorientierte Denken des Betrachters fundamental zu stören.

Nonlinear gameplay dient dabei als erzählerisches Hilfsmittel, diesen Effekt der Authentizität zu suggerieren. Der Spieler kann eigenständig entscheiden, wann und welchem *quest* er sich im Laufe des Spiels widmet, ohne dabei das eigentliche Ziel des Erzählstrangs aus den Augen zu verlieren. Nichtlineare Erzählstrategien bedürfen in der Regel einem *sandbox*-ähnlichen Weltendesign – hier wird dem Benutzer bereits zu Beginn die gesamte geographische Spielwelt offen gelegt, in der er sich zumindest theoretisch vollkommen frei und ungehindert bewegen kann. Betrachtet man die ersten großen Erfolgsspiele des Rollenspielgenres (Black Isle Studios *Fallout* (1997), Origin Systems *Ultima Online* (1997) oder Verant Interactives *EverQuest* (1999), so ist das *nonlinear gameplay* Mittel zum Zweck, eine vielschichtige, sich inhaltlich immer nur in Teilen eröffnende virtuelle Welt zu erschaffen. Ähnlich wie in der analogen Welt wird dem Spieler ein Puzzle vorgegeben, welches er sich selbst zusammensetzen kann – interessanterweise wird der Fakt einkalkuliert, dass eine erfolgreiche Beendigung des Spiels auch dann erreicht werden kann, wenn nicht alle *quests* erfüllt werden. Hier ist ein wesentlicher Unterschied zum *linear gameplay* festzuhalten: Dem Spieler wird hier selbst die Entscheidung gegeben, ob er sich näher mit der Handlung auseinandersetzen möchte. Je überzeugender die Spielwelt gestaltet wird, desto wahrscheinlicher wird eine höhere Spieldauer.

Um die Spieldauer bei online-basierten *massive-multiplayer-online-roleplaying-games* (MMORPGs) und folglich aufgrund von anfallenden Gebühren die wirtschaftlichen Gewinne zu maximieren, benötigen RPGs somit überzeugende Strategien, um eine virtuelle Welt zu schaffen, deren Konstruktion die stete Wiederkehr der einzelnen menschlichen Spieler unterstützt. Diese muss (abgesehen von der referenziellen Verbindung des Inhalts mit der Realität) ein in sich geschlossenes System bilden, welches unabhängig vom aktiv teilnehmenden Spieler funktionieren und den gewünschten Immersionseffekt erzielen kann. Ernest Adams erstellt drei fundamentale Kategorien[6]: *tactical immersion*, *strategic immersion* sowie *narrative immersion*. Die ersten beiden Kategorien dürfen als Reminiszenzen an die meisten Spiele im Allgemeinen (dies gilt also auch für Brett- oder Kartenspiele) angesehen werden. Adams' Argumentation im Bereich der *narrative immersion* basiert auf der Coleridge'schen Bereitschaft des Spielers zur selbst gewählten Akzeptanz ‚grenzwertiger' Themen durch eine schlüssige Erzählung. Die dramaturgische Aufarbeitung der Geschichte muss einem präzisen Timing unterliegen, sodass der Spie-

6 Ernest Adams. Postmodernism and the three types of immersion, 09. Juli 2004 (http://www.designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm, zuletzt abgerufen 01.11.2011).

ler seinem Wunsch obliegt, mehr über die Rahmenbedingungen zu erfahren. Mit der Einführung der so genannten *spatial immersion*[7] durch Björk/Holopainen wird dieser Aspekt konsequent fortgesetzt: Nicht nur die Geschichte per se, sondern die gesamte Spielwelt inklusiver aller Details mit sämtlichen Einzelaspekten muss als überzeugend und schlüssig wahrgenommen werden, um eine lückenlose Immersion des Spielers in das Geschehen zu ermöglichen.

Um Einzelaspekte der *spatial immersion* zu erläutern, ist an dieser Stelle eine fundamentale Unterscheidung zu treffen. Ende der 1990er Jahre entstanden als Weiterentwicklung zu den klassischen RPGs die so genannten MMORPGs. RPGs sind ausnahmslos auf einen einzigen Spieler (offline) ausgerichtet, während MMORPGs bereits ihrem Namen nach das Spielen durch mehrere Benutzer (online) ermöglichen, die sich in einer Welt simultan bewegen und miteinander interagieren. In den großen MMORPGs wie etwa Blizzards *World of Warcraft* spielen tausende Spieler in Echtzeit gleichzeitig auf einem Server und beleben somit simultan eine Spielwelt. Daraus folgt, dass die soziale Interaktion zwischen den einzelnen Mitspielern eine fundamentale Rolle spielt; ein Großteil der Aufgaben des Spiels lassen sich sogar nur durch die Organisation einzelner Teilnehmer in so genannten Gilden erfolgreich absolvieren[8]. Ist ein Mehr der Spieler in einer Spielwelt menschlich, so folgert daraus, dass die Spielwelt persistent, also ohne zeitliche Unterbrechung, funktionieren muss, da sonst ein koordiniertes Spielen mehrerer menschlicher Teilnehmer kaum vollzogen werden könnte. MMORPGs liegen von daher eine so genannte persistente Welt[9] zu Grunde, die unabhängig vom einzelnen Benutzer existiert. Dies bedeutet gleichzeitig, dass sie einem steten Wandel unterzogen ist, der nur minimal vom Einzelnen beeinträchtigt werden kann, sondern Veränderungen aus dem steten Handeln des Kollektivs erfährt. Aus der Sicht des Spielers wird jedes Mal, wenn er aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, eine im Detail veränderte Welt existieren, auf die er sich neu einstellen muss. Persistente Welten bringen somit den Faktor (Echt-)Zeit als authentisches Element hinein[10]. Die Virtualität lehnt sich damit in einem wesentlichen Kernbereich an die Realität an. Eine (Spiel-)Welt, deren Eigenschaften einer konstanten Veränderung obliegen, verlangt eine regelmäßige Teilnahme. Es entsteht der innige Wunsch des Spielers, somit nicht nur aktiv am Spielgeschehen teilzunehmen, sondern gleichzeitig aktiv an der Umgestaltung der Welt mitzuwirken. Die virtuelle Realität tritt dabei in direkten Konflikt zur tatsächlichen analogen Realität und schafft einen gegenläufigen Immersionseffekt. Als entscheidend ist dabei anzusehen, dass

7 Staffan Björk/Jussi Holopainen. Patterns in Game Design, Hingham 2004, 206.

8 Vgl. dazu D. Williams/N. Ducheneaut/L. Xiong/Y. Zhang/N. Yee/E. Nickell. From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. Games and Culture, 1 (4), 2006, 338–361. Sowie Nick Yee. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments, in: PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309–329.

9 Persistente Welten sind dabei keine Erfindung des MMORPGs, sondern nur eine konsequente Verfeinerung. Einfache Grundmodelle persistenter Welten existieren bereits zum Beispiel in Chris Sherricks *Trade Wars* (1984) oder Interplay Productions *Wasteland* (1988).

10 Zeit wird hier nicht (mehr) als Rhythmisierungselement des Spielgeschehens eingesetzt (vgl. etwa den Tag-Nacht-Rhythmus), sondern tritt als forcierter Motivationsfaktor in Szene.

eine virtuelle persistente Welt einen unterschwelligen Vorwurf erzeugen kann, dass der Teilnehmer einen spielerischen Nachteil erhalten könnte, sobald er nicht aktiv am Geschehen partizipiert. Dabei muss jedoch konstatiert werden, dass dies für das eigentliche Spielgeschehen gar nicht ausschlaggebend ist – es handelt sich folglich nur um eine subjektive Sichtweise des einzelnen Spielers, um einen lediglich „gefühlten Nachteil". MMORPGs besitzen im Allgemeinen keine allumfassende Geschichte, die erzählt wird; das bedeutet, dass der Spieler kein klassisches Spielziel verfolgt und daher das Spiel nicht erfolgreich abschließen kann. Diese fundamentale Abkehr vom klassischen Leveldesign, welches in einem finalen Wettbewerb gegen eine künstliche Intelligenz gipfelt, ermöglicht den Wechsel zum de facto ‚ziellosen' Spielen. Betrachtet man das Geschehen in MMORPGs auf Basis des Spielziels, so fällt auf, dass die evolutionäre Weiterentwicklung des Avatars des Spielers als das wesentliche sinngebende Element zu identifizieren ist. Alle RPGs geben dem Spieler die Möglichkeit, im Laufe der Spieldauer sein digitales Alter Ego sukzessive weiter zu entwickeln. Dabei bilden Grundeigenschaften (Stärke, Charisma, Intelligenz, Glück etc.), die von Spiel zu Spiel im Detail differieren, die Basis des Vergleichs. Diese Grundeigenschaften werden nochmals in Unterkategorien unterschieden – so beinhaltet etwa die Grundeigenschaft Stärke Teilbereiche wie Ausdauer, Schwimmen, Sprinten, Fähigkeiten in den unterschiedlichen Waffenklassen etc. Als Messinstrument für die Weiterentwicklung muss das so genannte XP-System (XP steht als Abkürzung für den englischen Terminus *experience points*) angesehen werden. Die einzelnen Fähigkeiten können durch das Investieren von XPs, welche durch bestimmte Handlungsabläufe oder Tätigkeiten generiert werden, aufgewertet werden. Als elegantes Prinzip des so genannten *levelings* muss diese Variation angesehen werden: Je häufiger eine Unterkategorie bewusst oder unbewusst angewendet wird, desto mehr XPs werden dadurch generiert und verbessern dadurch die sekundären und primären Charaktereigenschaften. Dieses an das reale *learning by doing* angelehnte System animiert den Spieler konstant dazu, vergleichbare Tätigkeiten repetierend anzuwenden, um sich individuell in festgelegten oder frei wählbaren Bereichen zu verbessern. Die individuelle, konstante Fortentwicklung des digitalen Ichs entspricht der eigenen Wirklichkeit: Nur durch konstantes Training kann sich der Mensch als auch der Avatar dem Grad der Perfektion in einer bestimmten Fähigkeit annähern. Dieses sich exponentiell entwickelnde System muss dabei keinen finalen Endpunkt besitzen, sondern kann theoretisch bis ins Unendliche fortgesetzt werden[11]. Die aus den Grundeigenschaften generierte (Spiel-)Stufe des Avatars wird zwar in der Regel durch einen so genannten *level cap* auf einen bestimmten Wert begrenzt, schließt jedoch nicht aus, dass dieser dynamisch gestaltet werden kann[12]. Durch die Stufe der Spielfigur erhalten RPGs im

11 Nicholas Yee. The Psycholgy of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Usage, in: R.Schroeder/A. Axelsson. Avatars at Work an Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments, 2006, 187–207, 190.

12 World of Warcraft perfektionierte die wirtschaftliche Idee, durch so genannte Add-Ons, also kostenpflichtige Spieleerweiterungen, das *level cap* von ursprünglich 60 schrittweise auf 85 zu erhöhen. Die zu investierende Zeit des Spielers beträgt hier in der Regel mehrere Monate aktiver Spielzeit, um diesen Punkt zu erreichen.

Allgemeinen Referenzpunkte, an denen sich der Spieler hinsichtlich seines Fortschritts innerhalb des Spielsystems (oder im direkten Vergleich zu seinen menschlichen oder virtuellen Gegnern) orientieren kann. Es sollte also vermutet werden, dass die ehemalige Einteilung des Spiels in Kapitel, die bisher als einziger Hinweis für den Fortschritt des Spielers galt, nun durch eine deutlich unpräzisere, dafür aber stark personalisierte Maßeinheit ersetzt wurde[13]. Sowohl das Spielerlebnis als auch die zu Grunde liegende Geschichte erhalten dadurch keine wahrgenommene Unterbrechung, sondern diese kann in einem Fluss durchschritten werden. Das Gefühl der Immersion kann sich somit konstant entwickeln: Die Gefahr, dass der Spieler durch spielspezifische Pausen (etwa eine Punkteanalyse am Ende eines Levels) in die analoge Realität zurücktransportiert wird, entfällt. Gleichzeitig bildet die jeweils erreichte Stufe der Figur die Basis des Belohnungssystems: Ein Stufenaufstieg beinhaltet die Möglichkeit, seinen Avatar mit besseren Möglichkeiten wie etwa dem Tragen bestimmter Ausrüstungsgegenstände oder ausgeprägteren und somit ‚besseren' Fähigkeiten auszustatten. Die frei ablaufende Spielrichtung impliziert dabei die Möglichkeit, bereits zu einem frühen Zeitpunkt des Spiels an Punkte zu gelangen, die dem Spieler die aktuellen Grenzen seiner virtuellen Fähigkeiten aufzeigen. So kann er zum Beispiel bereits zu Beginn Ausrüstungsgegenstände vorfinden, die er aufgrund fehlender oder mangelnd ausgebildeter Fähigkeiten nicht verwenden kann. Dies mag auf erzählerischer Basis kaum Sinn ergeben, fungiert aber als wirksamer Hinweis darauf, welche Möglichkeiten sich im Laufe des fortschreitenden Spiels dem Spieler eröffnen können. Dieses sofortige Einsetzen der Begehrlichkeiten und des Wunsches, diesen nachzugeben und sofort zu befriedigen, muss als fundamentale Triebfeder angesehen werden, die die konstante Weiterentwicklung seiner Spielfigur erklären. Hierbei spielt nicht nur der individuelle Wunsch nach konstanter Weiterentwicklung eine Rolle, sondern diese ist auch hinsichtlich des Wettkampfcharakters eines Mehrspielersystems zu verstehen. Denn je weiter eine Spielfigur entwickelt ist, desto höher ist der spielerische und daher soziale Rang innerhalb des gesellschaftlichen Systems anzusiedeln. Erneut wird ein real existierendes Prinzip – im diesem Falle die Leistungs- und Hierarchieorientierung des Menschen innerhalb einer Gemeinschaft – ins Virtuelle übersetzt, um den Immersionseffekt der parallelen Welt zu verstärken.

Die konstante Weiterentwicklung des Avatars innerhalb der virtuellen Welt bedarf, wie aufgezeigt werden konnte, einer persistenten Welt. Nur innerhalb eines schier grenzenlosen Universums, welches dem einem Naturgesetz gleichzusetzenden System der Zeit(-einheit) folgt und daher konstanten Veränderungsimpulsen seiner Bewohner ausgeliefert ist, kann ein Spieler faktisch gezwungen werden, aktiv am Spielgeschehen zu partizipieren und mitzugestalten. Deutlich zu unterscheiden ist hierbei die Ausrichtung sowohl auf das Kollektiv (alle Benutzer, un-

13 Die Idee der Spielstufe des Avatars existiert dabei unabhängig von seiner physischen Existenz auf dem Bildschirm und erfährt auch in anderen Genres Einzug als Maßeinheit. Turn10s Forza Motorsport etwa verleiht ebenso XPs an den Spieler, der nicht im klassischen Sinne durch einen Avatar im Spiel repräsentiert wird, und definiert somit den Fortschritt innerhalb des Spieles.

abhängig ihrer gleichzeitigen Teilnahme) als auch auf das Individuum. Eine virtuelle Welt, der eine zeitliche Einheit innewohnt, kann nicht auf das Individuum per se ausgerichtet sein: Ihr Einfluss ist verglichen zu der gesamten Masse der Spieler verschwindend gering. Erst in ihrer Gesamtheit, nämlich dem Konglomerat aller aktiven Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt, entsteht ein lebendiges soziales Gefüge, welches als virtuelle Gemeinschaft bezeichnet werden muss. Die virtuelle Welt und das Kollektiv gehen eine organische Symbiose ein, welches nur für das Individuum Zentrum der spielerischen Auseinandersetzung wird. Dieses Zentrum kann somit nur noch in Maßen berechnend[14] betrachtet werden – die menschliche Komponente, welche fundamental auf die das Individuum umgebende Welt Einfluss nimmt, wird zum unbekannten Faktor X. Das vorausschauende Handeln innerhalb des Systems wird somit erheblich erschwert oder gar gänzlich unmöglich macht.

Die analysierten Punkte besitzen eine fundamentale Auswirkung auf das systemische Wesen des Videospiels: Es muss daher als eine kopernikanische Wende betrachtet werden. Nicht mehr das Individuum (der einzelne Spieler) steht als gottgleiches Wesen innerhalb des Systems im Zentrum. Die virtuelle Welt (inklusive des aktiven Kollektivs sowie der innewohnenden Zeit) verdrängt ihn und tritt an seine Stelle. Dabei wird stets dem Spieler vor Augen geführt, dass seine Existenz für die ihn umgebende persistente Welt keine maßgebliche Rolle mehr spielt[15]. Die Immersion wird somit stets von der Virtualität ausgehen: Die Spielgalaxis saugt den Spieler ein und schafft die Suggestion, dass die Welt sich nach dem eigenen digitalen Ich und dessen Handeln ausrichtet. Noch zu Beginn der Entwicklung der Videospiele war dem Spieler stets bewusst, dass die ihn umgebende Welt vollkommen ausrechen- und vorhersehbar war.

Persistente, offene Welten müssen somit als das neue fundamentale Zentrum des Videospiels betrachtet werden. Ausgehend von einer totalen Immersion, die durch seine glaubwürdige Umgebung erzeugt wird, welche sich nur durch nichtlineares *gameplay* puzzelartig erschließen lässt, wird dem einzelnen Spieler eine Scheinwirklichkeit offengelegt, in denen das ehemals omnipräsente Prinzip der eigenen Göttlichkeit merklich an Bedeutung verliert. Daraus resultiert ein vollkommen neuartiges Spieleerlebnis im Bereich der *multiplayer*-Spiele. Nicht mehr nur die menschliche Interaktion zwischen den einzelnen Spielern schafft die Basis einer realistisch anmutenden Spieleerfahrung – mit ihr Hand in Hand geht eine glaubwürdige Umgebung.

Diese allumfassende Überzeugungskraft, welche den zu diskutierenden Immersionseffekt steuert, wurde nun sukzessive in die *singleplayer*-Spielerfahrung zurückgeführt. Die Spieledesigner

14 Der Spieler kann daher nur noch mit großer Einschränkung ‚lernen', sich fehlerfrei in einer virtuellen Welt zu bewegen. Spielwelten, die einem linearen Spielsystem folgen, sind in der Regel deutlich berechenbarer, da bestimmte Handlungen stets ein- und denselben Effekt erzielen.

15 Vgl. Mark Bell. Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, in: Journal of Virtual Worlds Research, 1, 1, 2008, 3.

müssen sich in diesem Zusammenhang mit einem grundsätzlichen Problem auseinandersetzen: Durch das Fehlen eines menschlichen Mit- oder Gegenspielers fehlt nicht nur die soziale Komponente, welche das eigene Handeln sowie das Abschätzen der daraus resultierenden Konsequenzen merklich erschwert. Gleichzeitig wirkt es wenig überzeugend, dem Spielgeschehen eine fortlaufende Zeit zu Grunde zu legen – dem offline agierenden Einzelspieler kann die gottgleiche Macht, mit der er die Existenz der Spielwelt steuert, selbstverständlich nicht gänzlich entzogen werden[16]. Trotzdem ist immer wieder der Versuch unternommen worden, auch hier Strategien zu entwickeln, dem Faktor (reale) Zeit eine spielrelevante Konsequenz aufzuerlegen. Lionhead Studios *Fable III* (2010) etwa besitzt ein Wirtschaftssystem, bei dem der Spieler in einem bestimmten zeitlichen Rhythmus monetäre Einnahmen erhält – dieser Rhythmus wird auch beibehalten, wenn der Spieler nicht am Spielgeschehen teilnimmt (und damit eigentlich der Welt ihre Existenz raubt). Das Verstreichen der Zeit, selbst bei einer realen Abwesenheit des Spielers, mutiert so zu einem Belohnungseffekt. Der gewünschte Immersionseffekt kann sich jedoch an dieser Stelle nicht gänzlich einstellen, da das System ‚Zeit' (mit seinen möglichen positiven, neutralen als auch negativen Konsequenzen) vollkommen seiner Glaubwürdigkeit beraubt wird. Die Implementierung von Zeit beinhaltet jedoch jederzeit den wünschenswerten Effekt, Druck auf den Spieler aufzubauen, die Aufenthaltsdauer innerhalb der Virtualität so hoch wie möglich zu halten. Durch das Fehlen eines direkten Konkurrenten, der durch die Abwesenheit des menschlichen Protagonisten profitieren könnte, verliert jedoch diese Einheit letzten Endes seine grundlegende Legitimation. Dennoch bleibt das Konzept einer (quasi-)persistenten Welt bestehen, wenn es auch den Gesetzmäßigkeiten der *singleplayer*-Erfahrung angepasst wird: Entscheidungen, die Auswirkungen auf die Umgebung und ihre virtuellen Protagonisten haben, müssen im Zuge der Glaubwürdigkeit dauerhaft und unumkehrbar bleiben. Die anvisierte Einheit von Ort und Zeit, die allumfassende Gültigkeit genießen, bleiben fundamentale Grundregel. Anstatt eine komplett künstliche virtuelle Welt durch weitere Naturkonstanten (wie etwa Zeit) aufzuwerten, müssen alternative (Erzähl-)Strategien entwickelt werden, welche dem Benutzer den Anschein suggerieren, an einer lebendigen, spielerunabhängigen Welt teilzunehmen. Entscheidend ist, dass im Gegensatz zu einem (reinen) *multiplayer*-Spiel die zu erzählende Geschichte die maßgebliche Triebfeder ist, welche den Spieler dazu bewegt, am Spiel teilzunehmen[17]. Informationen in Dialogen werden ausnahmslos durch Interaktion mit sogenannten *non-player-characters* (NPCs) erhalten. Der Entwicklung von NPCs, die menschliche Reaktionen in Ansätzen überzeugend vortäuschen können, wird dadurch

16 Einschränkend muss bedacht werden, dass eine ‚interne Uhr' sehr wohl Einzug in die neuere Spieleindustrie gefunden hat. Nintendos *Animal Crossing* (2001) simuliert Ereignisse auf Basis einer internen Uhr, die auch dann fortläuft, sollte der Spieler nicht aktiv an der Spielwelt partizipieren.

17 Dabei ist auffallend, dass versucht wird, einen konstanten Handlungsfluss zu generieren, um die Geschichte ohne Unterbrechung fortzuführen. In seinen extremen Ausformungen führt dies sogar zum fast vollkommenen Eleminieren eines ‚Scheiterns' des Spielers. Ubisofts *Prince of Persia* (2008) oder Rocksteadys *Batman: Arkham Asylum* (2009) lassen den ikonenhaften Moment des *game overs* fast gänzlich verschwinden, um einen persistenten Erzählablauf zu gewährleisten.

höchste Aufmerksamkeit gewidmet. Zwei Aspekte, die wechselseitig aufeinander Einfluss nehmen, sollen an dieser Stelle explizit erwähnt werden, da sie die spürbar stärkste Auswirkung auf das aktive Spielerlebnis zeigen: die qualitative Authentizität der Dialoge mit der künstlichen Intelligenz (KI) sowie die Möglichkeit, dem Spieler zu suggerieren, dass sein eigenes Handeln fundamentale Auswirkungen auf die ihn umgebende Spielwelt besitzt. Die Implementierung einer Konsequenz für das Handeln und damit einer omnipräsenten eigenen moralischen Diskussion[18] muss als ähnlich bedeutend angesehen werden wie die Einführung des Faktors Zeit. Einem Spielsystem wird aufgrund des zu Grunde liegenden Systems sein eigener Charakter gegenüber dem Spieler zum Verhängnis – der Spieler wird in der Regel stets versuchen, sich innerhalb des Systems so effektiv wie möglich zu bewegen und die Rahmenbedingungen für sich selbst optimal auszuschöpfen. Dieses Manipulieren oder so genanntes *cheating*, also die Bereitschaft, unterschiedlichste Systemschwächen gegen den eigentlichen Willen des Spiels zum Vorteil des Spielers zu nutzen, muss als folgenschwerste Form angesehen werden, sich am effizientesten innerhalb eines Systems zu bewegen. In der Regel muss der Spieler aufgrund der Erfahrungswerte davon ausgehen, dass sein Handeln keine Folgen außerhalb der Geschichte haben wird. Mit der Einführung einer moralischen Komponente innerhalb des Spielsystems erhält die Spielwelt eine passive Machtkomponente gegenüber dem Benutzer. Die bloße Existenz moralischen Handelns erweitert die Wahrnehmung über die virtuelle Spielwelt hinaus – der Spieler wird gezwungen, sich persönlich mit seinem virtuellen Handeln auseinanderzusetzen, da dieses eine direkte Auswirkung auf das Spielgeschehen hat. Bethesda Game Studios *Fallout*-Serie (seit 1997) präsentierte mit *Fallout 3* (2008) erstmals ein weitverzweigtes System von Entscheidungsbäumen, welches als akzeptable Simulation einer künstlichen Moral anzusehen ist. Bethesda führte das hier bezeichnete *Karma*-System ein. Für ein *sandbox*-Spiel typisch erhält der Spieler zahlreiche Möglichkeiten, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. So war es beispielsweise möglich, notwendige Gegenstände oder Informationen von einem NPC durch geschickte verbale Verhandlungen, Bestechung, der Durchführung eines Gefallens, Diebstahl oder gar Mord zu erlangen. Das Resultat war bei allen unterschiedlichen Wegen gleich (nämlich der Erhalt der benötigten Information), jedoch besaß das eigene Handeln eine Konsequenz auf die Außenwirkung des eigenen Avatars. Je ‚böser' oder unmoralischer die Entscheidungen des Spielers zu beurteilen waren, desto schlechter wurde sein Karma; je ‚freundlicher' oder kooperativer das Verhalten des Spielers war, desto positiver wurde sein Erscheinen vom Spielsystem bewertet. Dies hatte direkte Auswirkungen sowohl auf den Ablauf und sogar das Ende der Geschichte als auch auf das direkte Handeln der NPCs gegenüber dem menschlichen

18 Lionheads *Fable III* (2010) versucht diese Verbindung als Grundelement in sein Spielsystem einzuführen: Jede menschliche Entscheidung des Spielers und das darauf folgende Handeln verändert sowohl das inhaltliche als auch das visuelle Erscheinungsbild der Spielwelt. Trifft etwa der Spieler als Figur des Königs Entscheidungen zu seinem eigenen, persönlichen Vorteil, so kann sich dies negativ auf seine Untertanen (respektive Spielwelt) auswirken. Der Spieler wird somit gezwungen, die möglichen Konsequenzen seines Handelns explizit moralisch abzuwägen.

Spieler. Ein schlechtes Karma etwa hatte zur Folge, dass das System deutlich reservierter und zurückhaltender auf den Spieler reagierte und dadurch etwa bestimmte Informationen nicht oder nur eingeschränkt zur Verfügung stellte. Dadurch sieht man sich im Verlauf des Spiels an vormals getroffene Entscheidungen gebunden: Ein einmal eingeschlagener Weg (beispielsweise eine Entscheidung hin zu einem dezidiert schlechten Karma) kann nur schwerlich korrigiert werden. Die eigene Entscheidung hatte nicht nur Folgen für das mittelbare Verhalten des Systems, sondern auch Auswirkungen auf unmittelbare Ereignisse, die (inhaltlich) zum Zeitpunkt des Handelns noch nicht abzusehen sind. Zwar gilt hier festzuhalten, dass im Grunde genommen nach wie vor kalkulierte Abläufe eintrafen (die der Spieledesigner vorher für möglich hält), jedoch schafft die fast grenzenlose Vielzahl an Möglichkeiten einen derart weit verzweigten Handlungsablauf, dass sich der Spieler mit einer von ihm beeinflussten Welt konfrontiert sieht. Jedem Benutzer offenbart sich folglich ein stark personalisierter Handlungsablauf, welcher in einem auf Basis seiner zahllosen Entscheidungen individuell auf den Spieler und seinen Weg zugeschnittenen Ende kulminiert. Diese personalisierten Handlungsabläufe haben ferner zur Konsequenz, dass der Spieler bei einem einzigen Durchlauf des Spiels immer nur einen gewissen Anteil der gesamten technischen und erzählerischen Möglichkeiten entdecken kann. Er wird nie ‚das Ganze' entdecken können, sondern stets nur ‚seinen Teil'. Diese resourcenverschwendende Erzählstrategie ist dem Fakt geschuldet, dass das Verlangen nach einer authentischen Welt durch eine spielerorientierte Welt gestillt wird. Die ‚gefühlte und wahrgenommene Echtheit' fußt dabei nicht mehr vor allem auf der zeitlichen Ausrichtung der Welt, sondern auf der Wechselwirkung zwischen Aktion und Reaktion – der Spieler wird durch die komplexen Handlungsbäume in den Glauben versetzt, dass durch seinen freien Willen und seine frei getroffenen Entscheidungen unwiderrufliche Konsequenzen eintreten. NPCs werden dadurch als *simulated human player characters* (SHPCs) wahrgenommen, die künstliche Intelligenz der virtuellen Welt nähert sich dem menschlichen Verhalten glaubwürdig an. Gleichsam gilt: Diese Form der virtuellen Realität kann nur durch ein engmaschiges Netz an Handlungssträngen funktionieren, die vorher kalkulier- und programmierbar sind – eine fundamentale Erweiterung des Systems der Handlungsvielfalt kann somit als eine suggeriert vollkommene Handlungsfreiheit bezeichnet werden. Eine endgültige Verschiebung der Grundeigenschaft der KI von künstlich hin zur wirklichen (lernenden) Intelligenz ist (in für den Massenmarkt vollzogenen Produkten) zumindest noch nicht gänzlich geschehen. Dennoch ist festzustellen, dass in der jüngeren Vergangenheit das aktive Lernen der KI als ein primäres Ziel der Entwickler gilt. Turn10 Studios System des *Drivatars*[19] in ihrer *Forza Motorsport*-Serie gilt als gutes Beispiel für eine aktiv lernende KI, die im Laufe der Spielzeit das Verhalten der NPCs dem individuellen Handeln des menschlichen Spielers anpasst. So wird auch im Einzelspielererlebnis das Gefühl vorgetäuscht, dass man sich mit quasimenschlichen Mitspielern vergleicht.

19 Vgl. Drivatar™ in Forza Motorsport, http://research.microsoft.com/en-us/projects/drivatar/forza.aspx (zuletzt abgerufen 01.11.2011)

Somit sind die Grenzen der Strategien der *immersive environments* offensichtlich: Das Fehlen der menschlichen Komponente (inklusive aller damit zusammenhängenden Elemente: soziale Interaktion, Allgemeingültigkeit der realen Maßeinheit Zeit) und der daraus resultierenden Refokussierung auf den Einzelspieler als taktgebenden Protagonisten führt zwangsläufig zu reaktionär wirkenden Strategien, die zwar das ‚Gefühl' der persistenten, also autark funktionierenden Welt erzeugen, ohne diese jedoch de facto zu erzeugen. Mit der Einführung einer simulierten Moral und dem wechselseitig sich beeinflussenden Paar Handlung-Konsequenz wird versucht, die wahrgenommene Authentizität des Erlebnisses aufrecht zu erhalten.

Der Effekt des *immersive environment* wird also vor allem durch die größtmögliche Authentizität der fiktiven Rahmung getragen. Einheit und allgemeine Gültigkeit von Ort und Zeit schaffen eine persistente Welt, welche die zentrale Rolle des Videospiels einnimmt und den Spieler selbst zum handelnden, aber nicht dezidiert prägenden Teilnehmer degradiert. Die Begriffe werden zu Fixpunkten einer authentischen Weltensimulation. Das Machtverhältnis kehrt sich dadurch um und führt zu einem *iconic turn* innerhalb der Spieleindustrie. Die Existenz der virtuellen Welt bedarf in letzter Konsequenz nicht mehr der Existenz des singulären Spielers, sie erhält ihre eigene Daseinsberechtigung aus sich selbst heraus. Die inhaltlichen Gegebenheiten und Strategien innerhalb der Spiele, unabhängig von ihrer Ausrichtung auf einen einzelnen oder mehrere, gleichzeitig agierende Spieler, dienen der Steigerung der Spielintensität durch eine Steigerung der Glaubwürdigkeit, da sie Primäraspekte der analogen Welt aufgreifen und für sich zu Nutze machen. Neben der vollkommenen Öffnung der Umgebung durch die so genannte *open world* gepaart mit dem einher gehenden *nonlinear gameplay* wird versucht, dem Spieler genau jene Aspekte zu entreißen, die einst das Wesen des Spiels ausmachen: die strikten Regeln. Es entsteht ein Ou-Topos, der die urmenschlichen Bedürfnisse nach authentischer Abwechslung stillt. Die von der virtuellen Spielerealität ausgehende Sogwirkung befriedigt diesen Drang, ohne dabei seinen technisch-artifiziellen Charakter in den Vordergrund zu stellen. Die tiefe Überzeugungskraft, die den meisten qualitativ hochwertigen Produkten zu Grunde liegt, basiert in der analogen Welt, ohne diese im Detail nachzuahmen.

Trotzdem ist festzuhalten, dass die virtuelle Spielwelt in ihrer vollkommenen Überzeugung jedoch bisher nur in der sozialen Gemeinschaft erlebt werden kann – der in den Medien stets betonte Fakt des einsamen Spielerlebnisses erhält damit fundamentale Risse und muss als Vorurteil bezeichnet werden, das in der Geschichte des Videospiels seine Ursprünge besitzt. Erst im MMO, dem massive multiplayer online-Spiel, können aufgrund der Unberechenbarkeit der Mitspieler sowie der Spielwelt die Strategien des *immersive environment* vollkommen aufgehen.

Der Verfall eines Mythos – die virtuellen Welten von *Star Wars* im Spiegel ihrer Zeit

Martin Cremers

Die Begründungen, die angeführt werden können, warum die in *Star Wars* gezeigten Welten zu den wichtigsten virtuellen Welten unserer heutigen Zeit gehören, sind zahlreich. Alleine der große wirtschaftliche Erfolg der Filme spricht für sich.

> Beschränkt man sich auf bloße Zahlenspiele, so spielten die drei Filme [der ersten Trilogie] weltweit 1,3 Milliarden Dollar an den Kinokassen sowie mehrere Milliarden Dollar durch den Verkauf und Verleih von Videos ein. Der Verkauf von Merchandise-Artikeln summierte sich zu einem stattlichen Betrag von 2,5 Milliarden Dollar. Alles in allem dürfte die Trilogie bis zum heutigen Tage 6 bis 7 Milliarden Dollar eingebracht haben.[1]

So eine Statistik achtzehn Jahre nach dem 1977 erschienenen ersten *Star Wars* Teil *A New Hope*,[2] der mit den beiden Fortsetzungen *The Empire Strikes Back* (1980) und *Return of the Jedi* (1983) zur ersten Trilogie vervollständigt wurde. Bis zum heutigen Tag ist das *Star Wars* Universum multimedial beständig weiter gewachsen, insbesondere durch die Produktion einer weiteren Filmtrilogie. Selbst eingefleischte Fans haben bei der Fülle von Neuerscheinungen Mühe, den Überblick zu behalten. Die grobe Einteilung in „klassische Trilogie" (die Filme von 1977 bis 1983), „Prequel Trilogie" (die Filme von 1999 bis 2005), „Expanded Universe" (offiziell autorisierte Geschichten in Büchern, Comics, Videospielen und TV-Serien) und inoffizielle in der Regel auf Fanebene entstehende Produktionen (Kurzfilme, Fanfiction Erzählungen, etc.) ist ein erster Wegweiser, um sich in den facettenreichen virtuellen Welten von *Star Wars* zurecht zu finden. Diese haben in Form von unzähligen Merchandise Produkten längst Einzug in unsere Lebenswelt gefunden. *Star Wars* ist zu einem die Zeit überdauernden kulturellen Massenphänomen geworden.[3]

Zu Beginn der folgenden Untersuchung steht nun die Frage, wodurch sich der immense Erfolg der Geschichten um diese spezielle virtuelle Welt erklären lässt. Welche klassischen Mythen und Bezugspunkte unserer Lebenswelt sind in *Star Wars* verarbeitet, dass die Filme den Zeit-

1 Sansweet, Stephen J.: *Star Wars. Alle Sammlerstücke zur Trilogie.* Deutsche Übertragung von Luis Fernandes. Schindellegi, Schweiz: Heel, 1996. 14.

2 In Deutschland erschien der erste Film, der in der Produktion den vergleichsweise niedrigen Preis von etwa 9,5 Millionen US-Dollar betrug, lediglich unter dem Titel *Krieg der Sterne.*

3 Wie sehr die Bedeutung der virtuellen *Star Wars* Welt im Vergleich zu manch einem Aspekt unserer Lebenswelt gewachsen ist, veranschaulicht das folgende Beispiel: Alleine der Eintrag zu Anakin Skywalker im *Star Wars* Wiki Wookiepedia.org umfasst über 70.000 Worte. Er ist damit in etwa um ein Fünffaches länger als der Eintrag zum ehemaligen US-Präsidenten Abraham Lincoln im englischsprachigen Wikipedia.

geist mehrerer Jahrzehnte treffen? Daran anknüpfend möchte ich prüfen, inwieweit zwischen den beiden Trilogien, die in einem zeitlichen Abstand von ungefähr zwei Jahrzehnten entstanden sind, eine Genese innerhalb der Darstellung von Welt stattgefunden hat. Für diese Überlegung soll insbesondere der jeweilige Kosmos, die Welt und ihre zugrunde liegenden Gesetze, aber auch die konkrete visuelle Umsetzung betrachtet werden. Innerhalb dieses zweiten Abschnittes möchte ich außerdem die Frage aufwerfen, welche Rückschlüsse aus den möglichen Diskrepanzen zwischen den Welten der beiden Trilogien auf eine Entwicklung in unserer realen (materiellen) Welt zu ziehen sind. Der Fokus wird ausschließlich auf den Filmen liegen, Geschichten des „Expanded Universe“ können nicht berücksichtigt werden.

Die klassische *Star Wars* Trilogie als moderner Mythos

Bereits in den ersten Sekunden jedes Films, die alle mit den Worten „Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ...“ beginnen, wird der Zuschauer auf den märchen- und mythenhaften Inhalt der Geschichte vorbereitet. Der erste *Star Wars* Film leitet damit eine Gegenbewegung zum kritischen Science-Fiction-Film der 60er und 70er Jahre ein.[4] *Star Wars* transportiert keine offensichtlichen sozial- oder kulturkritischen Inhalte, wie sie beispielsweise noch Filme wie *Fahrenheit 451* (1966), *The Omega Man* (1971) oder *Soylent Green* (1973) zum Gegenstand hatten, die der Entwicklung der Menschheit eine sehr düstere Zukunft prophezeiten.

Doch obwohl die *Star Wars* Welt fern jedes Realitätsbezugs konzipiert zu sein scheint (Raumschiffe reisen aufgrund 1½-facher Lichtgeschwindigkeit in wenigen Stunden von Planetensystem zu Planetensystem, die unterschiedlichsten Spezies können in der jeweiligen Atmosphäre der einzelnen Planeten mühelos und ohne technischen Aufwand überleben), sind die Filme mit Analogien zu unserer Welt durchtränkt. Die Gestaltung der Charaktere, der Handlung und der visuellen Umsetzung sind mit mythischen Motiven und historischen Parallelen geradezu übersät.

Der Held der Geschichte, Luke Skywalker, durchläuft auf seiner physischen und spirituellen Reise durch die drei Filme alle klassischen Stadien antiker und mittelalterlicher Mythen. Es ist bekannt, dass George Lucas, der Schöpfer von *Star Wars*, vor allem was die Konzipierung der einzelnen Stationen der Heldenfahrt betrifft, stark von den Analysen des amerikanischen Schriftstellers und Mythenforschers Joseph Campbell geprägt war.[5] Dieser untersuchte die ge-

---

4 Vgl. Fritsch, Matthias; Lindwedel, Martin; Schärtl, Thomas: *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie.* Regensburg: Friedrich Pustet, 2003. 24.

5 Vgl. u. a. Jullier, Laurent: *Star Wars. Anatomie einer Saga.* Deutsche Übertragung von Rüdiger Hillmer. Konstanz: UVK, 2007. 24.

meinsamen Kriterien verschiedener Mythen und Märchen in seinem 1949 erschienenen Buch *The Hero with a Thousand Faces*.[6]

Lukes Abenteuer beginnt in seiner Alltagswelt. Als Neffe des Farmers Owen Lars auf dem abgeschiedenen Wüstenplaneten Tatooine sehnt sich Luke nach großen Abenteuern. Erst die Ankunft der beiden (Bote von einer Prinzessin in Gefangenschaft bringenden) Droiden C-3PO und R2-D2 ermöglichen Luke die Bekanntschaft des Eremiten und Jedi Meisters Obi-Wan Kenobi – einer Mischung aus gutem Onkel, Zauberer und asketisch lebendem buddhistischem Mönch. Dieser händigt Luke mit dem Lichtschwert einen Schutztalisman für die anstehenden Gefahren aus. Das Passieren des Torhüters,[7] in äußerer Form dargestellt durch die Flucht vor den Sandleuten, vor allem aber in innerer Form durch den Tod seines Onkels und seiner Tante,[8] lässt Luke den Entschluss treffen, Obi-Wan auf seiner Odyssee zum Planeten Alderaan zu begleiten und die Ausbildung eines Jedi-Ritters anzutreten. Für diese Reise finden sie in den Piloten Han Solo und Chewbacca die richtigen Gefährten, ähnlich wie Iason in den Argonauten. Beim Eintritt in die Welt des Abenteuers ähnelt Luke aufgrund seiner Unbeholfenheit und seines gleichzeitigen Übermutes jedoch eher Parzival. Statt Alderaan zu erreichen, geraten die Helden in die Fänge des Bösen. Der Todesstern, eine riesige Raumstation und Hauptsitz des bösen Imperiums, ist in doppelter Hinsicht mythisch belegt:[9] Zum einen ist er der gefräßige Seedrache, der die Prinzessin bewacht und die Helden mitsamt dem Schiff verschlingt;[10] zum anderen birgt er das Labyrinth des Theseus in sich, welches die Heldengruppe vorübergehend trennt. Der erste Film endet mit der Erlegung des Drachen durch den angehenden Ritter Luke, dessen Laufbahn als galaktischer Held damit für die beiden anknüpfenden *Star Wars* Filme bereits vorgezeichnet ist.

Die Fortsetzung seiner Ausbildung zum Jedi geschieht durch den ebenfalls in völliger Abgeschiedenheit lebenden Meister Yoda. Dieser erkennt in Luke eine Veranlagung zu Übermut und Zorn, die auch für die Helden mittelalterlicher Epen üblich ist. Luke entscheidet sich dann auch, die Lehre abzubrechen, um seinen Freunden in Gefahr zu helfen. Auf Cloud City, der Wolkenstadt des Gasplaneten Bespin, geht Luke dem schwarzen Ritter Darth Vader in die Falle: Dies ist Lukes schwerste Prüfung – er verliert im Kampf seine rechte Hand und erfährt, dass Darth Vader sein Vater ist. Luke fällt tief, geht aus der Konfrontation mit dem Bösen jedoch ge-

6 Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten.* Deutsche Übertragung von Karl Koehne. Frankfurt am Main: Fischer, 1949.

7 Vgl. Campbell, Joseph, 1949. 76 ff.

8 Vgl. Henderson, Mary: *Star Wars. Magie und Mythos. Die phantastischen Welten des George Lucas und ihre Ursprünge.* Deutsche Übertragung von Thomas Ziegler. Köln: vgs, 1998. 30.

9 Vgl. Henderson, Mary, 1998. 47 ff.

10 Das Motiv des den Helden verschlingenden Ungeheuers (vgl. bspw. in der griechischen Mythologie Kronos, der seine Kinder verschlingt, Herakles, der das Troja belagernde Seeungeheuer von innen heraus tötet, aber auch Rotkäppchen im deutschen Märchen, das aus dem Bauch des Wolfes befreit werden muss) zieht sich durch die komplette Trilogie. In *The Empire Strikes Back* müssen die Helden aus dem Inneren einer riesigen Weltraumschnecke entkommen, in *Return of the Jedi* sollen sie in den Verdauungstrakt eines Sandwurmes gestoßen werden.

stärkt hervorgeht. Er lernt die dunkle Seite in sich kennen, aber auch diese zu überwinden. Am Ende des dritten Films *Return of the Jedi* ist Luke dem das Abenteuer suchenden Jungen endgültig entwachsen und zum Helden gereift.

Doch nicht alle Figuren in Star Wars beruhen auf einem Pendant in den klassischen Mythen. In der Figur Han Solos erweckt George Lucas das sehr viel jüngere Westernkino der 50er und 60er Jahre zu neuem Leben. Gekleidet in Weste und mit an der Hüfte sitzendem Pistolengurt verkörpert Han den typischen Cowboy, der sich nach außen hin ganz und gar materialistisch eingestellt zeigt. Er ist ständig konfrontiert mit Kopfgeldjägern, die ihn seinem Gläubiger, dem Unterweltboss Jabba the Hutt, ausliefern möchten. Mit seiner Welterfahrung einerseits und seiner schroffen Art andererseits ist er gewissermaßen das Gegenstück zu Luke, dem Farmerjungen vom Land. Die beiden sind zunächst nicht nur Mitstreiter, sondern auch Widersacher, besonders, wenn es um die Gunst der Prinzessin geht:

> Han: [...] Hören Sie, Ihre Revolution kann mir gestohlen bleiben und Sie ebenfalls, Prinzessin. Ich hab' saubere Arbeit geliefert und will Geld sehen, damit basta!
> Leia: Wegen Ihrer Belohnung brauchen Sie keine Angst zu haben. Wenn es Ihnen nur um Geld geht, dann sollen Sie auch nichts weiter kriegen als Geld!
> *Wütend wendet sie sich ab und verläßt das Cockpit, vorbei an Luke, der es eben betritt.*
> Leia: Ihr Freund ist eine typische Söldnerseele. Ob ihm außer Geld noch irgend etwas wichtig ist ... oder irgend jemand?
> Luke: Mir schon!
> *Luke schüttelt den Kopf und setzt sich in den Kopilotensessel. Er und Han sehen ins unendliche Schwarz des Alls hinaus.*
> Luke: Was hältst Du von ihr, Han?
> Han: Ich versuch' gerade, nichts von ihr zu halten!
> Luke: Gut ...
> Han: Allerdings, sie hat ganz schön Mut. Ich weiß nicht, was denkst du? Glaubst du, eine Prinzessin und ein Typ wie ich ...
> Luke: Nein!
> *Luke sagt es mit Bestimmtheit und wendet den Blick. Han lächelt über Lukes jugendliche Eifersucht.*[11]

Die beiden Fortsetzungen des ersten Films zeigen jedoch, dass nicht der klassische Ritter Luke, sondern der moderne Held Han die Prinzessin bekommt. Leia entspricht als Anführerin der Rebellion gegen das Imperium auch nicht gerade dem Klischee der mittelalterlichen Minne. Sie ist selbstbewusst, schwer zu beeindrucken und zeigt sich kämpferisch. *Star Wars* ist in diesem Punkt eindeutig ein Produkt seiner Zeit. Der Feminismus der 60er und 70er Jahre hat die ehemals ohnmächtige Frau emanzipiert: „Ich wollte eine Prinzessin, aber ich wollte keine passive Jungfrau in Not."[12], so George Lucas in einem Interview über die Charakterzüge Leias.

11 Zit. nach Titelman, Carol (Hrsg.): *The Art of Star Wars.* Deutsche Übertragung von Michael Schönenbröcher nach der deutschen Synchronfassung. Bergisch Gladbach: Bastei, 1996. 102 f.

12 Vgl. Henderson, Mary, 1998. 50. (Dort zitiert nach: *Star Wars: The Making of the World's Greatest Space Adventure Movie. Screen Superstar No. 8. Special Star Wars Edition.*)

Im Gegensatz zu diesen verschiedenartigen, lebendigen Charakteren auf der Seite der Guten, stehen die Bösen untereinander in absoluter Konformität: Die Sturmtruppen sind aufgrund ihrer einheitlichen Rüstung völlig austauschbar. Nicht nur ihr Name, auch ihr militärisches Auftreten erinnern an die Parteipolizei im Nazi-Deutschland. Darth Vader, ihr Anführer, ist eine emotionslose, tadellos funktionierende Maschine. In ihren einheitlichen imperialen Uniformen, ebenfalls von deutschen Militäruniformen beider Weltkriege inspiriert, wirkt auch die restliche Führungsebene auf dem Todesstern gefühlskalt und charakterlos. Sie finden ihren höchsten Grad der Perfektion im kargen Erscheinungsbild Gouverneur Tarkins.

Der immer währende Kampf zwischen Gut und Böse ist das im Vordergrund stehende Thema der Filme. Ähnlich der Lehre des Vorsokratikers Heraklit besteht der Kosmos aus einer hellen Seite der Macht und einer dunklen Seite der Macht, die in einem Verhältnis des ewigen Krieges zueinander stehen. Nie wird es einer Seite gelingen, die andere völlig zu besiegen. Spirituell birgt die Vorstellung von der Macht ein pantheistisches Weltbild. Obi-Wan beschreibt die Macht in seinen Erklärungen gegenüber Luke als „Energiefeld, das alle lebenden Dinge erzeugt. Es umgibt uns, es durchdringt uns. Es hält die Galaxis zusammen." Und es hält sie in Bewegung, möchte man noch hinzufügen.

Der Krieg zwischen Gut und Böse wird dem Zuschauer jedoch nicht nur durch die Handlung und die verschiedenen Charaktere vermittelt, sondern auch durch Bild und Ton. Zu letzterem ist insbesondere der berühmt gewordene *Imperial March* des Komponisten John Williams zu zählen, der die martialische Übermacht und eintönige Konformität des Imperiums orchestral unterstreicht. In den Bildern sind Gut und Böse farblich voneinander getrennt. *A New Hope* besteht aus zahlreichen Szenen, in denen die zierliche Prinzessin Leia in unschuldiges Weiß gekleidet dem komplett in schwarz gehüllten Darth Vader gegenübersteht, dessen markante Erscheinung durch die tiefe, leicht verzerrte Stimme und die schwere Atmung unterstützt wird. Die wichtigsten äußeren Merkmale Vaders sind jedoch sein schwarzer Helm und die Gesichtsmaske, die japanischen Samurai nachempfunden sind. „Diese Gesichtsmasken [der hochrangigen Samurai] sahen oft wie Dämonen-, Geister- oder Tierfratzen aus, um eine noch furchterregendere Wirkung zu erzielen. Vaders bedrohliche Maske hat [...] denselben Effekt."[13]

Die beiden Jedi-Meister Yoda und Obi-Wan tragen unter ihren Mönchskutten braune japanische Kimonos, die visuell die spirituellen Einflüsse fernöstlicher Religionen unterstreichen. Zum bereits genannten Western finden damit auch Elemente des Eastern Einzug in die Trilogie. Darth Vaders rotes Lichtschwert trägt die Farbe des Kampfes, der Aggressivität und der Wut, während Obi-Wans und Lukes Lichtschwerter in den Farben Blau und Grün farblich Ruhe und Ausgeglichenheit symbolisieren.

13 Henderson, Mary, 1998. 189.

Von den kleinsten Requisiten bis zu großen dargestellten Gebäuden wird deutlich, dass der Welt von *Star Wars* ein eigenes kulturelles Erbe anhaftet und sie gleichzeitig auch die kulturelle Vergangenheit unserer Welt widerspiegelt. So sind beispielsweise die Schusswaffen der Rebellen Umbauten historischer Pistolen und Gewehre aus den Weltkriegen, während für die Lanzen der nomadisch lebenden Sandleute auf Tatooine eine antike Fidschi-Kriegskeule[14] verwendet wurde. Dies wird im großen Rahmen unterstützt durch Schauplätze wie der antiken Tempelanlage des Rebellenstützpunktes auf Yavin 4 oder den Baumhäusern der Ewoks, den Eingeborenen des Waldmondes Endor. Visuelle Bezugspunkte, die konkreten Vorlagen der physischen Welt entsprechen, finden sich auch im Aussehen der Raumschiffe. So ist „Slave I", Schiff des Kopfgeldjägers Boba Fett, den in der Nähe der ILM Studios stehenden Straßenlaternen nachempfunden, während Han Solos „Millennium Falcon" George Lucas' eigener Aussage nach vom Hamburger,[15] also einem der wichtigsten Symbole der amerikanischen Kultur, inspiriert sei. Die Raumschiffe der Rebellen wirken benutzt, detailverliebt und leicht antiquiert. Der Falke hat sein Cockpit asymmetrisch nicht in der Mitte, sondern an der Seite des Schiffes, die Inneneinrichtung zeugt besonders in der Szene, in der Luke in eine wärmende Decke gehüllt um den im Kampf getöteten Obi-Wan trauert, von einer gewissen Gemütlichkeit. Auch die Farm, auf der Luke aufwächst, und selbst die schlichten Hütten der beiden asketischen Jedi-Meister im Exil vermitteln in der tiefsten Einöde und urigsten Wildnis die Beharrlichkeit eines Ortes, an dem Leben stattfindet.

Hierzu stehen die Orte des hoch technisierten Imperiums im absoluten Kontrast. Ihre Schiffe, besonders die einheitlichen Sternzerstörer, sind formvollendet und verzierungsarm. Die Räume im Inneren wirken kahl, steril und von allem überflüssigen Ballast befreit, ein Resultat des imperialen Strebens nach Ordnung und der Auslöschung von Individualität in der Galaxis. Will Brooker weist darauf hin, dass sich diese Optik in weiten Teilen auch auf den großen Schiffen der Rebellion findet. Er möchte damit die These belegen, dass die beiden sich im ersten *Star Wars* Film gegenüberstehenden Welten weniger Imperium und Rebellenallianz, sondern vielmehr politisches Ordnungsstreben und durch Han und Luke verkörperter rebellierender Ungehorsam sind: „Tatooine – which in effect is more the Rebels' base than the regimented, military HQ we later see on Yavin – is the focus of George Lucas's ‚used universe' aesthetic."[16] Die absolute Perfektion der Form wird im imperialen Todesstern erreicht, einer kugelförmigen Raumstation. Die Zerstörung des Planeten Alderaan durch den Todesstern ist eine konkrete Anspielung auf die Gefahr, die durch die nukleare Bedrohung im Kalten Krieg ausgeht. Wie sehr virtuelle Welt und physische Welt in diesem Punkt im Austausch stehen, wird am SDI-Programm (Strategic Defense Initiative) deutlich, dem amerikanischen Plan eines Abwehrschir-

14 Vgl. Henderson, Mary, 1998. 165.

15 Vgl. Sansweet, Stephen J., 1996. 23.

16 Brooker, Will: *Star Wars*. London: British Film Institute, 2011. 33.

mes gegen Interkontinentalraketen, von dem die Medien bald nur noch unter dem Namen *Star Wars* berichten.

Es ist bemerkenswert – die Bilder sprechen hier eine eindeutige Sprache –, dass sich das Imperium mit Ausnahme des kleinen Bunkers, den Schutzschildgenerator für den zweiten Todesstern, vollständig in ein die Natur isolierendes Technotop zurückgezogen hat. Die Rebellion bildet mit ihren (ebenfalls technisierten) Stützpunkten in natürlichen Umgebungen einen gewissen Gegensatz. Betrachtet man zusätzlich die Lebensräume der Verbündeten der Rebellion, die vom Grad der Technisierung eher an das Mittelalter als an die 70er Jahre des 20. Jahrhunderts erinnern, wird der Kontrast deutlich: Die Inneneinrichtung des abgeschiedenen Hauses Obi-Wans im ersten Film scheint (abgesehen vom Lichtschwert, einer „elegante[n] Waffe aus zivilisierteren Tagen") von jeglicher Technik befreit, in Yodas Wurzelhöhle auf dem Dschungelplaneten Dagobah im zweiten Film wird der Essenstopf über offener Flamme warm gehalten und die in Baumhäusern lebenden Ewoks des dritten Films nutzen ihren Heimvorteil dazu, die hoch entwickelten Kampfläufer des Imperiums mit Speeren und Steinschleudern zu besiegen. Der in diesen Bildern mitschwingende Kampf zwischen Natur und Technik wird in der Handlung durch den inneren Konflikt des Maschinenmenschen Darth Vader aufgegriffen.

Auch der Befreiungskampf der Rebellion aus dem unterdrückenden Griff des Imperiums wird durch das bloße Bild unterstützt. Die Räume und Gänge des Imperiums sind eng, im Falle der Müllpresse auf dem ersten Todesstern, in die die Helden versehentlich geraten, werden sie sogar zunehmend enger. Die Weiten des Wüstenplaneten Tatooine (Lukes Betrachtung des Doppelsonnenuntergangs am Vorabend seiner Heldenfahrt) und des Eisplaneten Hoth sprechen dagegen die Sprache der Freiheit und unterstützen die Aussage der Geschichte, das eigene Schicksal jederzeit selbst wählen und ändern zu können. George Lucas rückt mit *Star Wars* dem vom Vietnamkrieg angeschlagenen Amerika die 200 Jahre alte Unabhängigkeitserklärung zurück ins Bewusstsein, wenn er die Befreiung der Galaxis vom Imperator am Ende des dritten Films mit einem großen Feuerwerk zelebriert.

Die leichte Zugänglichkeit der Materie verhalf *Star Wars* zu seinem schnellen Erfolg. Für den anhaltenden Erfolg bei den Fans spielt dagegen nicht nur das Gezeigte, sondern vielmehr auch das nicht Gezeigte eine tragende Rolle. Die Filme präsentieren eine funktionierende in sich scheinbar schlüssige Welt, von der der Zuschauer jedoch nur einen winzigen Ausschnitt zu sehen bekommt. So bleibt offen, was es mit den Minen auf Kessel auf sich hat, ein Ort der von C-3PO und Han Solo unabhängig voneinander erwähnt wird. Man kann nur darüber spekulieren, wie Womp-Ratten aussehen, wie die Begegnung Solos mit dem Kopfgeldjäger auf Ord Mantell verlief, was an der Äußerung „E chu ta!" gegenüber C-3PO so unhöflich ist, warum sich Leia an ihre Mutter erinnern kann, Luke jedoch nicht an seine. Fragen nach kleinen De-

tails und großen Zusammenhängen führen auf Conventions oder in Internetforen zum kommunikativen Austausch in der Fangemeinde und etablieren den besonderen Kultstatus der Filme. Solch „neue Rituale und neue kommunikative Realitäten“[17] sind eine weitere Grenzüberschreitung der virtuellen Welt zu unserer Lebenswelt.

Die Prequel Trilogie als kosmologische Dekonstruktion des *Star Wars* Mythos

Mit der klassischen *Star Wars* Trilogie war George Lucas Mitbegründer des großen Blockbuster Kinos, das die Filmindustrie nachhaltig revolutionierte. Für ihre visuelle Umsetzung gründete er Mitte der 70er Jahre die Firma Industrial Light & Magic, die zu einer der wichtigsten Adressen Hollywoods für Spezialeffekte avancierte. Die Lizenzvergabe für die Herstellung von *Star Wars* Merchandise wurde ein Milliardengeschäft. Als George Lucas die Arbeit an der neuen *Star Wars* Trilogie aufnahm, hatte er sich in Hollywood eher als Medienmogul, weniger als Filmemacher etabliert.

Obwohl die Veröffentlichung der drei Filme der Prequel Trilogie in etwa 20 Jahre *nach* der klassischen Trilogie erfolgt, ist ihre Handlung zeitlich ca. 20 Jahre (im Falle des ersten Films sogar 30 Jahre) *davor* angesiedelt und erzählt den Werdegang Anakin Skywalkers zum dunklen Jedi Darth Vader. Analog zum immer währenden Kreislauf der Welt im Sinne Heraklits[18] zeigt der erste Film *The Phantom Menace* (1999) diesmal eine Galaxis, in der Demokratie und das Gute deutlich vorherrschen, das Böse also weitestgehend verdrängt ist. Im Laufe der Trilogie über *Attack of the Clones* (2002) bis zum Ende von *Revenge of the Sith* (2005) gewinnt jedoch das Böse die Überhand bis der sinngemäße Übergang zu *A New Hope* hergestellt ist. Es wird allerdings noch zu prüfen sein, ob die Unterscheidung in Gut und Böse so eindeutig ausfällt wie noch in der klassischen Trilogie.

Zwei wesentliche Handlungsaspekte sind in *The Phantom Menace* hervorzuheben: Zum einen wird der achtjährige Anakin Skywalker durch den Jedi Meister Qui-Gon Jinn und dessen Schüler Obi-Wan Kenobi aus der Sklaverei befreit; zum anderen ist die Wahl des Senators Palpatine zum neuen Kanzler der Republik zu nennen, nachdem sein Vorgänger durch ein Misstrauensvotum seines Amtes enthoben wurde. Achtet man auf die mythologischen Motive Joseph Campbells, ist Anakins Heldenfahrt von Lukes zunächst gar nicht so verschieden. Anakin fristet sein Leben in Gefangenschaft als er die Bekanntschaft mit der um wenige Jahre älteren Kö-

17 Vgl. Fritsch, Matthias; Lindwedel, Martin; Schärtl, Thomas, 2003. 50.

18 „Die gegebene schöne Ordnung [Kosmos] aller Dinge, dieselbe in allem, ist weder von einem der Götter noch von einem der Menschen geschaffen worden, sondern sie war immer, ist und wird sein: Feuer, ewig lebendig, nach Maßen entflammend und nach [denselben] Maßen erlöschend.“ (zitiert nach der Übersetzung von: Mansfeld, Jaap: Die Vorsokratiker I. Stuttgart: Reclam, 1999. 263.)

nigin Amidala und ihrem Beschützer, dem Jedi Qui-Gon Jinn macht, der das besondere Talent des Jungen erkennt. Den Torhüter, äußerlich in Gestalt des Sklavenhalters Watto, innerlich durch das Zurücklassen seiner Mutter, muss auch Anakin überwinden, bevor sein Abenteuer beginnen kann.

Allein durch die Handlung und die Darstellung der Charaktere fällt allerdings deutlich eine Genese innerhalb der spirituellen Aussage zwischen den beiden Trilogien auf. In *The Phantom Menace* wird eine Verschiebung hin zu jüdisch-christlichen Motiven spürbar: Wie Moses wächst Anakin als Sklave in der Wüste auf. Seine Mutter Shmi Skywalker verrät, dass es keinen (leiblichen) Vater gibt. Der Gedanke, in Anakin eine Messiasfigur zu erkennen,[19] festigt sich durch die wiederholte Betonung der Jedi in allen drei Filmen, Anakin sei „der Auserwählte", der der Macht das Gleichgewicht bringen soll. Um mit Padmé ins Gespräch zu kommen fragt Anakin, ob sie ein Engel sei. Er habe gehört, „wie sich Raumpiloten darüber unterhalten haben. Sie sind die wunderschönsten Wesen im Universum." Der dunkle Jedi Darth Maul ist durch sein Äußeres, die Hörnerkrone auf dem schwarzrot tätowierten Kopf und die schwarze Gewandung, ohne viel Phantasie mit dem Teufel zu assoziieren. Musikalisch ist der große Endkampf zwischen Darth Maul und den Jedi untermalt mit Chorgesängen. Die Jedi werden zwar ähnlich wie in der klassischen Trilogie als mönchsartig lebende Geistliche gezeigt, jedoch mit einer weitaus geringeren Naturverbundenheit. In ihrem Kloster, dem Jedi Tempel auf dem naturlosen Stadtplaneten Coruscant haben sie ihren Sitz zwar im Zentrum der (politischen) Macht, wirken jedoch wie auf einem Elfenbeinturm lebend völlig weltfremd. Dies wird in der Handlung unterstrichen durch die Unwissenheit des Jedi Rates bezüglich der aufkommenden dunklen Bedrohung. Erst viel zu spät erkennen sie, dass sich ein Sith an die Spitze der Politik geschlichen hat. Auch hinsichtlich der Frage, ob der kleine Anakin ausgebildet werden soll, wirken die Jedi lange unschlüssig und desorientiert bis schließlich entschieden wird, dass Obi-Wan Kenobi seine Lehre übernehmen soll.

Zehn Jahre liegen zwischen den Ereignissen des ersten und des zweiten Films. Anakin ist in *Attack of the Clones* mittlerweile erwachsen, doch noch immer Schüler Obi-Wans. Ihre Wege trennen sich als dieser auf dem Wasserplaneten Kamino den Spuren einer Klonarmee für die Republik nachgeht.[20] Anakin bricht von Albträumen von seiner Mutter geplagt unerlaubt nach Tatooine auf. Wo Luke in einer ähnlichen Situation auf Cloud City dem Bösen trotzt, versagt Anakin, unterliegt seinem Zorn und tötet die Sandleute, in deren Gefangenschaft seine Mutter stirbt. Zwischenzeitlich werden Kanzler Palpatine Notstandsvollmachten übertragen, die insbesondere einen schnellen militärischen Schlag der Klonarmee der Republik möglich machen

19 Vgl. Fritsch, Matthias; Lindwedel, Martin; Schärtl, Thomas, 2003. 101.

20 Das Züchten von Klonen, das in *Star Wars* offensichtlich keinerlei moralische Schwierigkeiten aufzuwerfen scheint, ist nicht der einzige thematische Verweis auf die Entwicklungen in unserer Lebenswelt. Ein knappes Jahr nach dem Anschlag auf das World Trade Center in New York ist auch die *Star Wars* Welt Ziel von Anschlägen und Attentaten.

gegen das feindliche Bündnis aus Handelsföderation und Separatisten, das vom dunklen Gegenpart der Jedi, den Sith, angeführt wird. Dieser politische Teil der Handlung weist deutlich historische Parallelen auf. Wie das Römische Reich droht die galaktische Republik aufgrund ihrer unüberschaubar gewordenen Größe zu zerfallen, womit Palpatine – ganz im Sinne eines werdenden Diktators in der Weltgeschichte – nach der Erschleichung des Kanzleramtes nun auch noch mit Sonderbefugnissen über das Militär ausgestattet wird. Es folgt der Ausbruch der Klonkriege, die noch während des dritten Films andauern.

Revenge of the Sith zeigt einen innerlich zerrissenen Anakin Skywalker, der um das Leben seiner schwangeren Ehefrau Padmé fürchtet. Da ihm seine bisherigen Kräfte für ihren Schutz unzureichend erscheinen, verfällt Anakin der dunklen Seite, erkennt Palpatine als seinen neuen Meister an und hilft ihm die Auslöschung der Jedi einzuleiten. Als Darth Vader wird er jedoch auf dem Vulkanplaneten Mustafar von Obi-Wan besiegt, im Kampf verstümmelt und zum Sterben zurückgelassen. Der Film endet mit der „Wiedergeburt" Darth Vaders als Maschinenmensch durch die Hand Palpatines, der Geburt der beiden Zwillinge Luke und Leia und dem Tod ihrer Mutter Padmé.

Die drei Filme der Prequel Trilogie erzählen eine Geschichte, deren Ausgang durch die klassische Trilogie jeder kennt. Man wusste bereits, dass Darth Vader früher Anakin Skywalker war, Vater der beiden Zwillinge Luke und Leia, dass Obi-Wan Kenobi sein Freund und Lehrer war. Man wusste, dass Obi-Wan und Yoda die beiden einzigen überlebenden Jedi der Alten Republik sind und es so etwas wie die Klonkriege gegeben haben muss. Die Prequel Trilogie sorgt jedoch nicht nur für konkrete Bilder und genaue Handlungszusammenhänge, wo dem Zuschauer vorher noch viel Raum für eigene geistige Produktivität gegeben war, sie nimmt – um den Ausdruck Max Webers zu verwenden – eine regelrechte „Entzauberung der Welt" vor. Erklärt wird neben der einem Prequel immanenten Vergangenheit der Hauptcharaktere auch ein Großteil der ganzen Welt, die in der klassischen Trilogie noch völlig im Verborgenen lag.

Die Macht, in *A New Hope* noch schlicht als „Energiefeld" beschrieben, das uns umgibt, durchdringt und die Galaxis zusammenhält, wird ergänzt durch eine an Leibniz' Monadologie erinnernde Theorie von Mikroorganismen, den Midichlorianern die den Machtanteil jedes Charakters naturwissenschaftlich messbar und vergleichbar macht. Ähnlich dem Intelligenzquotienten soll jedes Wesen in der *Star Wars* Welt über einen Midichlorian-Wert verfügen, der über das Blutbild festgestellt werden kann und über die jeweilige Sensibilität gegenüber der Macht Auskunft gibt. Dieser Midichlorian-Wert entscheidet darüber, ob die Ausbildung zu einem Jedi möglich ist oder nicht. Zur Blutprobe Anakins sagt Obi-Wan: „Der Wert geht über die Skala. Mehr als 20.000. Nicht einmal Meister Yoda hat einen so hohen Midichlorian-Wert."

Doch nicht nur die Macht, auch eine Vielzahl der Charaktere, die in der klassischen Trilogie noch eine geheimnisvollere Rolle spielen, werden in der Prequel Trilogie entmystifiziert. Während man vorher nie einen Soldaten der Sturmtruppen ohne Helm und Uniform zu sehen bekam, erfährt man in *Attack of the Clones*, dass sie als Klone des Attentäters Jango Fett alle dessen Aussehen haben. Auch das Mysterium um Jangos „Sohn" Boba, den berüchtigtsten Kopfgeldjäger der klassischen Trilogie, über dessen wahres Aussehen unter Fans stets viel spekuliert wurde,[21] ist gelüftet: Unter seinem Helm verbirgt sich ebenfalls ein Klon seines „Vaters". Selbst der Ursprung des Droiden C-3PO kommt ans Licht: Er ist das Fabrikat des jungen Anakin und muss in *The Phantom Menace* als unfertige Kabelgestalt ebenfalls seine goldene Maske fallen lassen.

Die in der Chronologie vorangestellte Handlung, der Erklärungsanspruch gegenüber der Herkunft einiger Charaktere und die Verwissenschaftlichung des Spirituellen haben in der Prequel Trilogie die Entzauberung der *Star Wars* Welt herbeigeführt. Auch die visuelle Darstellung der Welt hat sich insbesondere durch den Einsatz von Computertechnik gegenüber der klassischen Trilogie stark gewandelt. Jar Jar Binks aus *The Phantom Menace* gilt als erster fotorealistisch computeranimierter Hauptcharakter in einem Spielfilm. *Attack of the Clones* ist der erste Film, der auf analoge Filmtechnik verzichtet und ausschließlich digital aufgenommen wird. Während die Filmcrew zumindest für die Tatooine und Naboo Szenen des ersten und zweiten Films noch nach Tunesien, beziehungsweise nach Spanien und an den Comer See nach Norditalien reist,[22] entstehen die Welten von *Revenge of the Sith* ausschließlich im Computer. Alle Szenen auf dem Planeten Coruscant, der als politischer Sitz der Republik und des Jedi Rates in der Handlung beständig an Bedeutung gewinnt, sind vor dem sogenannten *blue screen* gedreht, d.h. die ganze Welt wird, erst nachdem die Aufnahmen mit den Schauspielern beendet sind, digital hinzugefügt. Mit diesen neuen Möglichkeiten hat sich auch die Raumdarstellung immens verändert. War man in der klassischen Trilogie noch darum bemüht, für die Aufnahmen detailarme Schauplätze zu wählen, damit nur wenige Elemente der *Star Wars* Welt mit unserer Welt assoziiert werden können, kann nun jedes Bild des Films nachträglich mit Objekten angereichert (bzw. von störenden Objekten befreit) werden, um den Eindruck zu erwecken, man befinde sich tatsächlich in einer fremden Galaxis weit, weit entfernt. Die Mentalität, alles technisch Mögliche auch (virtuelle) Wirklichkeit werden zu lassen, führt jedoch zu einem Detailreichtum der Bilder, der in den wenigen Augenblicken ihrer Inszenierung vom Betrachter kaum in seiner Gänze erfasst werden kann. Die Prequel Trilogie zeigt so zwar deutlich mehr Welt als die klassische Trilogie, dies jedoch umso fragmentarischer. So ist beispielsweise der Kameraschwenk durch den Senat zu knapp, als dass man die Repräsentanten aller Spezies auf Anhieb erkennen könnte. Der gewährte Blick auf die Architektur des Palastes der Königin von

21 Es gab Vermutungen, Boba Fett könnte eine Frau sein.

22 Vgl. Duncan, Jody: *Star Wars. Mythmaking. Behind the Scenes of Attack of the Clones.* New York: Ballantine, 2002. 80 ff.

Naboo zu kurz, um die ganze Schönheit des Ortes auf sich wirken lassen zu können. Die Bilder der dicht besiedelten Stadt Coruscant als Haupthandlungsort der Prequel Trilogie, aber auch von Mos Espa oder der felsigen Podrace Rennstrecke auf Tatooine sprechen längst nicht mehr die Sprache der Weitläufigkeit und Freiheit der klassischen Trilogie. Als eine lärmende Buntheit ohne Bedeutung ist die neue digitale *Star Wars* Welt kaum noch als ideale Welt wiederzuerkennen, sondern vielmehr eine Abbildung unserer realen reizüberfluteten (Alltags-)Welt geworden. Auch das gesellschaftliche Leben, wie es uns in der Prequel Trilogie vorgeführt wird, stellt diese Assoziation her: Man streitet im Senat, geht in die Oper, kauft chemische Drogen in Clubs, trifft Freunde in Restaurants, beschwert sich über die chaotische Flugweise anderer Verkehrsteilnehmer. Es ist erstaunlich, wie ähnlich die Gesellschaft der Alten Republik unserer Lebenswelt zu sein scheint.

Trotz des deutlichen Zuwachses an neuen Charakteren,[23] hat gegenüber der klassischen Trilogie die Unterschiedlichkeit der Typen abgenommen. Besonders das Fehlen einer Figur wie Han Solo macht deutlich, dass die Einflüsse des Westernkinos in den Hintergrund getreten sind. Nur wenige Elemente, wie beispielsweise der um den Zeigefinger des Kopfgeldjägers Jango Fett kreisende Revolver oder das ersehnte Eintreffen der Kavallerie – in diesem Falle: Yodas und der Klonarmee – zur Rettung der Helden, erinnern in der Prequel Trilogie noch an dieses Genre. Die Abenteurer Han Solo, Chewbacca und Lando Calrissian der klassischen Trilogie, die vom spirituellen Aspekt der *Star Wars* Welt gänzlich unberührt blieben, sind verschwunden. Sie werden in der Prequel Trilogie im wesentlichen durch Jedi-Ritter (Mace Windu, Qui-Gon Jinn, etc.) ersetzt.

Der Rat der Jedi ist, obwohl er die Seite der Guten darstellt, jedoch in keiner Weise mit den verschiedenen Typen der Rebellen der alten Filme vergleichbar. Die Jedi sind zentral organisiert, hierarchisch strukturiert und leben nach einem strikten Regelkanon, der kaum individuelle Charakterausprägungen erlaubt. Sie weisen damit in gewissem Sinne weitaus mehr Ähnlichkeit mit dem Imperium der klassischen Trilogie auf als mit der Rebellenallianz. Diese Erkenntnis wird durch die Berücksichtigung der Gegenseite belegt: Anakin Skywalker rebelliert gegen das erstarrte System der Jedi (zum Beispiel durch die Heirat mit Padmé, was nicht im Einklang mit dem Codex der Jedi steht), möchte seinen Individualismus ausleben und nicht auf ein weiteres Rädchen im Weltgetriebe reduziert werden. In diesem Licht betrachtet ist Anakin, wenn er sich innerlich gegen die Jedi richtet, Luke und Han viel näher als seinen späteren imperialen Kollegen auf dem Todesstern. Eines wird aus diesen Überlegungen deutlich: Die einstige Begriffspaarung Gut–Individualismus und Böse–Konformität der klassischen Trilogie gilt in der Prequel

23 Es sei angemerkt, dass die Darstellung von Jar Jar Binks, vergleichbar mit der Figur des Hanswurst des spätmittelalterlichen Wandertheaters, sowie der zahlreichen Kinder (Anakin und seine Freunde auf Tatooine im ersten Film, der junge Boba Fett im zweiten Film und die Jünglinge, die beim frühen Jedi Training gezeigt werden) in der Prequel Trilogie insbesondere die Funktion zu haben scheinen, die Filme (auch) einer neuen Zielgruppe von jungen Kinobesuchern zugänglich zu machen.

Trilogie nicht mehr. Man ist nun geneigt zu folgern, dass die Macht, immer wenn ein System in Selbstgefälligkeit erstarrt (die Überheblichkeit des Imperators in *Return of the Jedi*, die Verblendung[24] der Jedi in der Prequel Trilogie), ein Impuls der jeweiligen Gegenseite die Welt erneut in Bewegung setzt. Diese Interpretation geht nach wie vor konform mit Heraklits Kosmologie, die den Krieg als Vater aller Dinge sieht.

Auch die politische Entwicklung in den Filmen der Prequel Trilogie relativiert den ehemals immensen Gegensatz zwischen Gut und Böse der klassischen Trilogie. Das böse Imperium geht aus der guten Republik hervor. Die charakterlosen Sturmtruppen des Imperiums, eben noch aufgrund ihrer einheitlichen Rüstungen als völlig austauschbar beschrieben, bildeten einst die ebenso dargestellte Armee der Republik. *Attack of the Clones* klärt uns sogar darüber auf, dass diese Soldaten Klone Jango Fetts sind, weswegen sich unter ihren identischen Helmen nun auch völlig identische Gesichter verbergen. „This is the pattern suggested by Lucas's saga as a whole – not a straight clash between good and evil, or even the character arc of Anakin Skywalker's rise, corruption and salvation, but a cycle between apparently oppositional but in fact worryingly similar social structures, the Empire and Republic."[25]

In dieser neuen virtuellen *Star Wars* Welt, die den Sachverhalt der klassischen idealen Welt dermaßen prägt, ist es schwer, die vermittelten Werte der früheren drei Filme wiederzufinden. Der Kampf des Individuums gegen die Abhängigkeit ist als Wert ebenso relativiert wie der ehemalige Glaube an das Gute oder an eine übergeordnete alles erhellende kosmische Macht. Jetzt, da wir wissen wie die ehemalige Republik aussah, wissen wir auch, welche Neue Republik die Rebellion nach ihrem Sieg über das Imperium wiederaufbauen wird.

Es ist schwer nachzuvollziehen, warum die dargestellte Welt der Prequel Trilogie ausgerechnet in dieser Form der klassischen Trilogie vorangegangen sein soll. Man stellt sich die Frage, wie die zwei weisen, den Lauf der Welt durchschauenden Individualisten Obi-Wan und Yoda der klassischen Trilogie zwanzig Jahre zuvor zu einem so uneinsichtigen Kollektiv wie dem Jedi Rat gehört haben können. Und selbst dafür, dass man Darth Vader für die Auslöschung dieses weltfremden Rates beinahe gratulieren möchte, erscheinen dessen Motive, sich von der hellen Seite der Macht abzuwenden, mehr als unklar. Hätte es dem kühl berechnenden schwarzen Ritter der klassischen Trilogie nicht ganz gut gestanden, wenn seine dunkle Seite und die antidemokratische Haltung nicht nur auf einer vage angedeuteten psychischen Labilität beruhten, sondern auch Ausdruck einer autonomen Kraft und inneren Überzeugung gewesen wären?

24 Wenn man beispielsweise Qui-Gon Jinn in *A Phantom Menace* zu Shmi sagen hört, er sei eigentlich nicht gekommen, um Sklaven zu befreien, kann man selbst bei den Jedi von einer Form der Überheblichkeit sprechen.

25 Brooker, Will, 2011. 81.

Es ist dagegen weniger schwer nachzuvollziehen, warum die Prequel Trilogie einen besseren Spiegel unserer heutigen Welt darstellt als die klassische. Der Stadtplanet Coruscant ist eine Welt aus Millionen von Pixeln, die in ihrer Gesamtheit kaum zu erfassen ist. Die Orte der klassischen Trilogie (Tatooine, Hoth, Dagobah und Endor) sind auf das Nötigste herunter gebrochen. Sie sind überschaubar, beschaulich und wir kennen ihre Gesetze. Geonosis, Kamino, Mustafar, insbesondere aber Coruscant dagegen sind Orte, die unseren Blick verklären. Wir finden uns in diesen Welten nicht zurecht, wissen nicht wie sie funktionieren, sind eingeschüchtert von ihrer Monstrosität. Die Welten der Prequel Trilogie vermitteln einen Grad der Komplexität, der auch in unserer Lebenswelt Standard geworden ist. 1977 konnte Obi-Wan die Faustische Frage nach dem, was die Galaxis im Inneren zusammenhält, noch beantworten. Heute erkennt der Jedi Rat nicht einmal mehr das, was bei ihm vor der Türe, zwei Häuserblocks weiter im Senat vor sich geht.

Star Wars ist nicht mehr das idealistische Märchen, das den Mythos aus einer Galaxis weit, weit entfernt erzählt. Die realitätsnahe Gestaltung der Welt in der Prequel Trilogie hat jene Galaxis in unsere unmittelbare Nachbarschaft gerückt. George Lucas entmystifiziert mit der Demontage der Jedi und der übrigen Gesellschaft in der Prequel Trilogie seinen eigenen 20 Jahre zuvor geschaffenen Mythos. Er hat die Vorgeschichte zur klassischen Trilogie genau so entworfen, dass ihr der Zauber von einst zum Opfer fiel. Die Prequel Trilogie ist nicht notwendig aus der klassischen Trilogie ableitbar. Es wären zahlreiche andere Varianten möglich gewesen, die eine Vorgeschichte ebenso schlüssig und vielleicht sogar ohne Brüche erzählt hätten. All diese ehemals möglichen Welten sind mit der Festlegung auf die Prequel Filme verloren gegangen. Die in ihnen *konstruierten* Antworten auf die Fragen der klassischen Trilogie bedeuten die gleichzeitige *Dekonstruktion* des Mythos.

Star Wars war jedoch von Anfang an nicht nur als Mythos, sondern immer auch als kommerzielles Produkt gedacht. Will ein solches Erfolg haben, muss es so konzipiert sein, dass es beständig neue Konsumenten erreicht. George Lucas war ein Stück weit gezwungen, nicht dem einstigen Mythos, sondern marketingstrategischen Kalkulationen den Vorrang zu geben. Überlegungen, welche neuen Charaktere eine beliebte Actionfigur abgäben, welche Szenen sich besonders für die Umsetzung in einem Videospiel eigneten und mit welchen nie zuvor gesehenen optischen Raffinessen man gleichzeitig seine Firma für Computertricktechnik bewerben könnte, haben die Entscheidungen für die Formatierung der *Star Wars* Welt sicherlich maßgeblich beeinflusst. Ein einfach erzähltes Märchen um Freiheit, Individualismus und echte Freundschaft, in dem die Aufmerksamkeit des Zuschauers nicht jeden Moment von etwas anderem abgelenkt wird, trifft offensichtlich nicht mehr den Nerv unserer heutigen Zeit. George Lucas hat dies erkannt. Seine Prequel Trilogie offenbart uns in diesem Sinne nicht nur den Verfall des *Star Wars* Mythos, sondern auch das Spiegelbild unserer Welt.

Wie ein Echo aus einer längst vergessenen Welt bahnt sich die 1977 gestellte Frage Obi-Wans ihren Weg zurück in unser Bewusstsein: „Wer ist der größere Tor … der Tor, oder der Tor, der ihm folgt?“

The Pepsi-Cola Pavilion, Osaka World's Fair, 1970

Cyrille-Paul Bertrand

In the different World's Fairs over the years, people have always been in contact, at first hand, with new machines and processes. During the ninetieth century, World's Fairs celebrated the civilization of the machine and the new applications of steel, glass, rubber, elastic band, and aluminum. In 1876, telephone, typewriter and the sewing machine were presented to a puzzled public. Two years after, in Paris, Edison's gramophone emitted music as the automobile and the electric bulb fascinated the audience. The Eiffel Tower was built in 1889 for the Paris World's Fair, celebrating the French Revolution.

During the twentieth century, technological information had spread all around the world. It emphasized the individual's relationship to the environment and changed the attitude towards the object, its engineering, its operations and functions. One century later, the Brussels World's Fair (1955) took stock of the past to show that a better future was possible, thanks to technologies (e.g.: color TV, atomic energy). In Montreal (1967), the theme, inspired by the French writer Antoine de Saint-Exupery, was "Land of Men": the world became a brotherhood of men, connected by common values (e.g.: peace and harmony with nature). Nowadays, any object involves aesthetics, human motivation, and even pleasure, interest, excitement.

What underlines the World's Fairs is the radiant faith in progress, the inexhaustible crucible of inventions, which links revolutions in the methods of manufacturing with an aim of reducing work, to multiply the wealth *ad infinitum*, to improve the standards of living and to generate peace between the countries. In this context, the artist is seen as a positive force: he is able to translate technology into new environments, in order to serve needs and to provide enrichment to our everyday lives. He is perhaps the only one who can transcend cultural aspects and recall what the ideology of technical progress really is: incorporating humanistic values into the realm of industrial societies.

Osaka World's Fair – Expo'70 – opened in March 15th 1970. 183 days later, Expo'70 was closed (September 13th). Its symbol was a cherishing flower. Expo'70 was set in the hills of Senri (Kinky district). The development of this area was a key element for the development of transport facilities (highways, trains ...). The surface of Expo'70 was 350 acres. 77 countries participated. More than 64 million people went to Expo'70. Expo'70 master plan was designed by Japanese architect Kenzo Tange. Expo'70 stood in the same line of faith in presenting human achievements in various spheres of industrial, economic, scientific, technological and artistic activities.

It was an attempt to mark the history of human civilization by a series of strong symbols, to position projects on new topics which would connect East and West by respecting the practices and the achievements of the last World's Fairs. Expo'70 expressed the desire to seek what was most basically human by aiming at the promotion of reciprocal exchanges in a mutual spirit of comprehension and tolerance.

Because of its theme – "Progress and Harmony for Mankind"[1] – and its sub-themes[2], the Osaka World's Fair represented an interaction between artists, engineers, architects, designers, professional marketing men, construction engineers and builders. Expo'70 was the first of its kind to be held in Asia, and it was bound to have a significant impact on the spirit of its time and the rest of the world.[3] 32 pavilions were built to be the agent of international firms: Fuji, Hitachi, I.B.M ... and Pepsi-Cola. The program of events and of each pavilion were designed to make up such a forum for comprehension and mutual friendship. More obvious than on any other previous World's Fair, the participants in Osaka demonstrated a withdrawal from the exhibit-focused presentation of national economic achievement in favour of an attempt to determine the commercial appeal of "images" and of "corporate identities". These were supposed to distinguish themselves beyond product accumulation, through artistic and popular-entertaining productions. More than in any previous exhibition, references to Expo'70 exhibitors were created only by information via entirely abstract presentation forms that established more or less obvious association links. Movie projections, sound installations and mainly game-like access to computer-based information demonstrated the changed exhibition standards.[4]

Pepsi Pavilion was set in a specific area called Expoland, south-west of the Expo'70 master plan. Expoland was more or less an amusement park, designed to experience the "Joy of Participating".

Billy Klüver wrote:

> The initial concern of the artists who designed the Pavilion was that the quality of the experience of the visitor should involve choice, responsibility, freedom and participation. The Pavilion would not tell a story or guide the visitor through a didactic, authoritarian experience. The visitor would be encouraged as an individual to explore the environment and compose with his own experience.[5]

Pepsi Pavilion is based on a definition of "environment" as a compound of mutually generative, penetrative and reflective areas. The visitor would be encouraged as an individual to explore the

1 Translated from Japanese: "Jinrui no shinpo to chowa".

2 "Four Pillars", "New Ways to Improve Nature", "For a Better Organization of Life" and "New Mutual Comprehension Between People".

3 After Tokyo Olympic Games in 1960, Expo'70 was a new appearance of Japan on the international stage, proving this country had come a long way since Hiroshima and Nagasaki.

4 Rudolf Walter Leonhardt, "R. W. Leonhardt Eastern Diary (III)", *Time*, April 10th, 1970.

5 In *Techne*, n°2, 1970, p. 1.

environment and to compose his own experience.[6] Art, through technology, became a living experience, based on a series of environments and processes.

Art and technology, Billy Klüver and Experiments in Art and Technology (EAT)

To some extent, we are aware now of the fact that, in the twentieth century, art, like society, courted technology with conflicting emotions, with the mixture of passion and love, loathing and fear. All those feelings have formed a continuing body of literature and artistic belief, a complex conceptual web. By the terms of Donald Schön's definition, artists have always been involved with technology, with the use of new tools, methods, and knowledge, to extend their work or "human capabilities" as Schön said, beyond the limits allowed by traditional means.[7] Technology's influence upon the way the artists paint, sculpt, dance, compose and so on is indirect as well as direct, unseen as well as seen, unconscious as well as conscious.[8] Thus, step by step, a difference of degree occurs: man is creating new tools and methods far more faster than before, and at a rate unmatched in the past.

In several ways, the relationship between art and technology is not new. There is, first, the use by artists of materials produced by recent technology (acrylic paint, acrylic plastic, Styrofoam, photocells). Second, there is the use of method derived from technology (vacuum forming, optical coating machine, and digital computer). Third, there is the use of method derived from new knowledge, drawn from science and all its related discipline (studies of anatomy, reading of physics, optical science). Fourth, there is the use of new imagery suggested by both science and technology (the use of TV images in collage, the IBM 440 in painting). Technology is the environment, the encompassing landscape inside which "art" takes place. But opposed to former epochs, a new general relation occurred: new means have steadily altered not only our sensibilities but also the purpose of the art itself. New tools and knowledge no longer hide from the artist: they surround him.

What happened in the mid-1960's, at least in the United-States, had as much to do with processes as with ideas, brought about by the growth of a new computerized, transistorized and televised landscape. In the process of trying to make art based on this landscape, younger artists discovered more and more about the new ways open to them, from the mundane to the esoteric. During the late 1960's, American art devoted itself to technology far more explicitly and self-

6 Joseph Beuys, one of the key figures of the European avant-garde, stated: "Man is only truly alive when he realizes he is a creative, artistic being". In: Willoughby Sharp, "An Interview with Joseph Beuys", *Artforum*, December, 1969, pp. 45–46.

7 Donald Schön, *Technology and Change: The New Heraclitus*, Oxford, Pergamon, 1967.

8 The ancient Greeks used one word – techne – to stand, roughly, for both "art" and "technics".

consciously than before.[9] In 1966, an effective relation between art and technology occurred: Swedish engineer J. Wilhelm "Billy" Klüver created EAT, the "Experiment in Art and Technology". A couple of years later, EAT undertook the design and constructions of Pepsi Pavilion at Expo'70 in Osaka.

Born in Monaco in 1927, Ph.D. in electronics (Berkeley University, 1957), Billy Klüver was a technical adviser for the Bell Telephone Company, based in Murrey Field (New Jersey). In 1964, he became director of the Bell Laboratories and initiated meetings inside the Bell Laboratories for artists interested in new technologies. Billy Klüver helped several artists during the 60's. On March 17th 1960, he designed Jean Tinguely's *Homage to New York*, mostly composed of parts and materials picked up in New Jersey dumps, connected for timing and triggering devices to release smoke, to start a fire, to make some music and noises ... Bell Laboratories designed two neon sign-letters emitting color of pure gas discharge: a mercury discharged letter 'A' (blue) for *Zone* (1962) and a neon 'R' (red) for *Field Paintings* (1963–1964) by Jasper Johns. With the dancer Yvonne Rainer, Bell Laboratories made a small transmitter attached to the dancer's belt, and a contact microphone on her throat to pick up the sounds of her breathing for the dance *At the House of my Body* (1964). In John Cage's *Variation V* (1964), Bell Laboratories set up a system of directional photo-cells so that dancers who were moving in front of them switched sounds on and off. At the 47th Street Factory, Andy Warhol and Billy Klüver worked together to create *Silver Pillows*, displayed at Leo Castelli's gallery in New York (1966). Just to show the wide array of adapting art to technology, and to create a new kind of art, in the final.

By 1966, the idea that technology represented an essentially alien, anti-human, and anti-art force had been cast in doubt. In retrospect, the time appeared to have been ripe for the project launched by Robert Rauschenberg and Billy Klüver. They collaborated on the following major works: *Oracle* (1963), *Solstice* (1968), *Soundings* (1968) and *Mud-Muse* (1971).[10] Based on this collaboration, Robert Rauschenberg and Billy Klüver were convinced that a dialogue between artists and engineers was now possible on a truly larger scale. *Nine Evenings: Theater and Engineering* opened October 13th 1966 at the 69th Regiment's Armory in New York. Robert Rauschenberg called it an *intermedial* show.[11] The artists who took part in this show mostly came

9 In 1966, Dr. Robert Jastrow, director of the Goddard Institute of Space Studies, made a speech to the alumni of Columbia University. Entitled "Science, Politics and Art", it attempted to persuade the layman that the difference between the artist and the scientist are less clear-cut than he thinks. Both artist and scientist operate on the basis of hunch, intuition and imagination, Jastrow insisted. The "truth" of any scientific proposition is finally as subjective and tentative as the "quality" of any work of art.

10 Billy Klüver, Julie Martin, "Four Difficult Pieces", *Art in America*, vol. 79, n° 7, July 1997, pp. 80–99.

11 ▪ Lucy R. Lippart, "Total Theater", *Art International*, vol. 11, January 20th 1967, pp. 39–44 ; Simone Whitman, Billy Klüver, "Theater and Engineering. Notes by Participants. Notes by Engineers", *Art Forum*, n° 56, February 1967, pp. 26–33.
▪ In 1913, the Armory Show was organized in the same building. At that time, Marcel Duchamp presented his first ready-made called *Urinoir*.

from the Black Mountain College and the Judson Dance Theater.[12] More than thirty engineers, physicians, electricians and chemists coming from the Bell Laboratories were attached to this project.

The objective of *Nine Evening* was to give the artists the possibility to experiment with new technologies, often sophisticated, in a series of creations, presented live to an audience. Billy Klüver often said this was made to share cooperation between art and technology, to show show how artists use technology as any material.[13] In a conversation, later published in *Art in America*, he went further: "The relationship between art and technology should be experimental and intuitive, in the same sense that scientific research is ... and therefore full of risks. We know for sure we can always make something work".[14] Steve Paxton's *Physical Things* was a walk-through air structure where people could see events and heard various sounds. Emerging from it, people took receivers to hear sounds and texts broadcasted from overhead loops. The climax of Oyvind Fahlstöm's rich and complex theater piece *Kisses Sweeter Than Wine* was unwrapping U.S. president Johnson's head, while "snowflakes" – liquid Ajax soapsuds filled with helium – drift upwards. In Deborah Hay's elegant *Solo*, remote-controlled carts moved silently over the floor, alone, or carrying performers. The movement of the carts was controlled by the "orchestra" at the back of the stage, over radio frequencies. In *Open Score*, on a regular tennis court, Robert Rauschenberg used rackets with miniature transmitters in the handles and contact microphones on the strings. The "bong" of the ball hitting a rackets was amplified and at the same time switched off one of the 48 lights. When the court was dark, using infrared camera television, the public was only seen projected on large screens.

Those different performances had no special meaning. They simply brought together different key images, much like Robert Rauschenberg's early painting of John Cage's music. At its best, *Nine Evenings* endowed the performances with an independence that either forces the viewer to unite the whole in his mind, or left the work to stay as it is, rich and complicated, like life itself. The performances also demonstrated why artist's work often seemed formally uneasy when yoked to motors, circuits and light. They came off as gestures rather than as legitimate art. The *Nine Evenings* was a relative success. Due to the lack of time and rehearsal, each performance had to be played twice, so art critics and the audience were puzzled.[15] But as an unusual theater

12 • John Cage (musician), Lucindia Childs (dancer and choreograph), Oyvind Falhström (painter and writer), Alex and Deborah Hay (dancer and choreographs), Steve Paxton (dancer and choreograph), Robert Rauschenberg (painter), Frank Stella (painter), David Tudor (musician) Robert Whitman (artist).
• Mary Emma Harris, *Theater at Black Mountain College*, Cambridge. Massachusetts, The MIT Press, 2002, p. 314; Martin Duerberman, *Black Mountain College. An Exploration in Continuity*, New York, W. W. Norton, 1983, p. 578, ill.

13 Simone Whitman, Billy Klüver, "Theater and Engineering. Notes by Participants. Notes by Engineers", *Art Forum*, n° 56, February 1967, pp. 26–33.

14 Douglas Davis, "Art & Technology : The New Combine", *Art in America*, January-February 1968, p. 41.

15 Clive Barnes, "Dance or Something at the Armory", *The New York Times*, October 12th, 1966, p. 25 ; Clive Barnes, "Happening : An Ineffable Night at the Armory", *The New York Times*, October 17th, 1966, p. 26.

revaling strange associations between men and machines, *Nine Evenings* was not made in vain for artists who were aware of technology. Furthermore, it could catch the complexity of technology. Engineers put in evidence new properties of optical fiber. And the lighting system was acclaimed. *Nine Evenings* revealed the principles of an effective collaboration between artists and engineers in a common program.[16] Billy Klüver pointed out that each object of collaboration between artist and engineer was a work that neither of them could have created alone. At the same time, he had exerted influence on the shape of contemporary art, particularly as it was practiced in New York. All of his theoretical statements pushed limits of several kinds, in esthetics, as well as in social and philosophical ways. *Intermedial* presentations, virtual space productions and game-like interactive information transfers marked the major parts of *Nine Evenings*. Pepsi Pavilion was a specifically designed space for the same ideas. Hosts and participants thus appeared up to date in presenting information in high tech and, at the same time, in fulfilling the entertainment needs of the recipients. Such a tendency had its tradition within the history of the World's Fairs, but here, it was deliberately pushed to its limits.

Experiments in Art and Technology (EAT) was founded during *Nine Evenings* by Robert Rauschenberg, Robert Whitman, Fred Waldhauer and Billy Klüver. *Nine Evenings* produced an instantaneously growing widespread interest in technology among artists. They called a meeting November 30th 1966 at the Central Plaza Hotel. Over 300 people attended, of whom 80 returned forms requesting technical aid and offering to help. A newsletter was published starting on January 15th 1967, and presented the "raison d'être" on its front page:

> The members of EAT will consist of interested artists and engineers. The engineers will become members of EAT independent of their industrial affiliation. As an act of their interest, the member engineers will:
> 1. Provide information on materials;
> 2. Translate the artist's problem into a language which can be presented to industry;
> 3. Make it possible for artists to tour industries;
> 4. Through discussions and meetings with artists, answer questions about engineering, generate ideas and establish personal contacts;
> 5. Solve directly technical problems which are considered too simple for presentation to industry;
> 6. Provide an "underground" within each industry so that when the artist is in direct contact with industry someone is available who can speak his language.17

As interest in EAT spread rapidly across the country and abroad, EAT encouraged the formation of "Local Groups" to better serve the needs of local artists. Between 1967 and 1968, engineers were recruited by articles in the technical press, visits to industrial laboratories, or by presentations at meetings of engineering societies. As a result, by 1969, EAT had over 2.000 engineers who would work with artists.

16 Lucy R. Lippart, "Total Theater", *Art International*, vol. 11, January 20th 1967, pp. 39–44.

17 *EAT News*, vol. I, n° 1, January 15th, 1967, p. 2.

EAT had enemies, too. Critic Alex Gross, writing in the *East Village Other*, charged in 1970 that EAT selected artists on the basis of rank favoritism. According to his article, its funds were channeled primarily into staff salaries, through soliciting funds from the foundation and the industrial world.

In 1967, Pontus Hulten, curator of the Museum of Modern Art in New York, asked Billy Klüver to supervise the last part of *The Machine as seen at the End of Mechanical Age* exhibit in this museum.[18] EAT sponsored a contest, with a jury of scientists and engineers, and the prize went to the engineers.[19] All 137 submitted works were shown November 1968 at the Brooklyn Museum in an exhibition of great variety and popular appeal: *Some More Beginnings*.[20] The winners were Jean Dupuy, and engineers Ralph Martel and Harris Hyman. They designed *Heart Beats Dust*.

The Pepsi Pavilion at Osaka World's Fair, 1970.

Pepsi Pavilion was dome-shaped, 120 feet in diameter, and built of white polyvinyl chloride panels being placed over a steel structure. At different moments of the day, a fog enshrouded the Pavilion, generated by 2.520 jet-spray nozzles capable of spraying 40 tons of water per hour. Tiny water droplets, partially evaporated, increased the humidity of the air surrounding the pavilion and generated the fog. In order not to fog the whole Expo'70, anemometers, humidity gauges and thermometers were monitored in the control room. So it was possible to reduce or to increase the amount of fog. At night, the Pavilion was framed in a square of an intense blue-white light. This light came from eight high-intensity xenon lamps atop four towers placed in a square configuration around the Pavilion. These specially designed lights produced narrow beams as bright and parallel as those of large carbon-arc searchlights.

The Suntrack was designed to follow the sun every day. The Suntrack got its name from the notion that a man (as a servo), or a machine using photo-detectors and set up to track or follow, could achieve the desired result. The Suntrack was merely a reference to Leon Foucault's pendulum. Mirrors, set at the top, constantly reflected the sunbeam and generated a circular beam that fixed a point of the pavilion. Mirrors operated on the concept of a polar heliostat. They worked only if the axis between mirrors pointed toward Polaris, the North Star. This star is the only part of the sky that appears stationary during a day. The sun's angle from the North Star is

18 *The Machine as Seen at the End of Mechanical Age*, The Museum of Modern Art, New York, 1968, p. 216 (catalogue).

19 John R. Connor, "Competition for Engineers and Artists", *The New York Times*, November 12th, 1967, p. 31d.

20 *Some More Beginnings, An Exposition of Submitted Works Involving Technical Materials and Processes*, New York, The Brooklyn Museum of Art, Experiments in Art and Technology, 1968, p. 122 (catalogue).

always the same, so that a mirror that rotates about the North Star at the rate of the sun (once a day) can reflect a sunbeam in a fixed direction.

Seven Floats, designed by Robert Breer, were displayed on the plaza, in front of the Pavilion. They moved slowly (less than 2 feet per minute) and emitted soft sounds. Each float is a white dome-shaped sculpture, 6 feet high and 6 feet in diameter. The outer shell was made from a single piece of fiberglass. Each Float, weighting 800-pounds (batteries are heavy), rolled on 3 rubber-tired wheels. Because two of them were mounted to caster slightly, each Float did not travel in a straight line but followed very large rosettes. However, when a Float touches something, it reverses direction. A Float never retraces its path. During a day, only a quarter of the energy capability of the batteries was used up. The Floats were recharged at night, from a special recharging bay. A battery-operated tape-loop transistor player inside the Floats, provided a series of different sounds: talking, sawing, music... They created a living floating landscape, generated by random activities or by visitors, which anticipated the world inside the Pavilion.

The entrance to the interior of the pavilion was a slanting tunnel. When entering, a handset was given to the visitor. The handset is a clear plastic cylinder which encloses a small speaker in the top, a circuit board, a battery, an antenna coil, a light bulb and a recharging jack. The antenna picks up electromagnetic signals produced by a loop embedded in the floor, by magnetic induction. An amplifying circuit drives sounds to the speaker. Electricity is provided by a 6-volt rechargeable battery containing 500 milliamps hours. The handset could be used for about 15 minutes before 15 minutes of recharging was required. The handsets were charged each night when the pavilion was closed. The handsets were designed to respond with the same strength and yet not pick up signals from one floor area while positioned above the adjacent floor area. The sounds came from a series of 20 loops, each loop was wired to a tape recorder and power amplifier in the controlled room.

Next, the visitor entered the basement of the pavilion: the so-called Clam Room. The walls of the Clam Room were painted in black. The visitor, now a cave-oriented explorer, was gently guided by the handset to a laser light shower of different colors (red, yellow, green and blue). The krypton laser light was deflected by two-dimensional figures by fast-moving galvanometer driven by audio signals. A staircase leads the visitor into the interior of the Dome Room.

The Dome Room contained a large hemispherical mirror dome, 90 feet in diameter. This spherical mirror was the largest ever made. The mirror was an air structure made of Melinex, a plastic film, 1/2000 inch thick. The mirrored inside surface was produced by vacuum-depositing aluminum on the film. A blower maintained the vacuum. The outside surface was coated with fire retardant adhesive. In order to make a spherical shape, the aluminized Melinex was cut and taped in 72 gores. Because of possible creasing and scratching damage, the Melinex film was

sandwiched between thicker polyethylene during handling. Illusions merged with reality: upside down images were generated above the visitors' heads – showing a fully three-dimensional presence of them. The visitor was able to identify himself by climbing the elevated platform, isolating himself from the rest of the general image. A spotlight system, located in the top of the dome, revealed the reflective proprieties of the mirror, creating blossoms of pure light. The position, color, size and intensity of the lights could be controlled manually, with the help of programmed paper bunch tapes.



Figure 1
Mirror and optical illusions inside Pepsi Pavilion. ©Fujiko Nakaya.

The Dome had acoustic qualities, too: echoes and reverberations created sound images and envelopes. 37 speakers were located in a rhombic grid behind the flexible mirror. Combinations of three types were possible. First, the line sound: a sound was switched at a rapid rate from speaker to speaker in any desired pattern. Second, the point sound: a sound was heard from one speaker in the dome (the point sound could be shifted to any other speaker in the dome). Third,

the immersion or environmental sound: the visitor seemed be in a forest or in a street (sounds came from all directions).

The floor of the Dome Room strongly contrasted from the sound and light. The floor was divided into twelve areas covered with materials differently textured, each of them creating a different texture impression. At the center of the floor, the visitor could find a 20 feet octagonal glass which provided a window to the Clam Room and by that, a new view point to the laser display. The floor gently sloped down from this glass floor. Handsets allowed the visitor to hear, very clearly, the sound loops emitted from each section, coordinated to the floor material: above the grassy segment, the visitor heard lawn mowers, birds etc.; above the asphalt floor, city sounds could be heard. Other sections were bouncy, rubber, wood, lead, stone... An entire area produced the same sound, but each material presented different sounds, providing individual localized environments. Cool air rushed around EAT console, providing a breezy sensation.

The aftermath ... Finally, the Pepsi-Cola Company dismissed EAT as the administrator-programmer of its pavilion, at the end of a series of disagreements with Billy Klüver and his colleagues. Billy Klüver maintained that the Pepsi Company pull-out was motivated by differences in the conception of aesthetics. The company complained, however, that this was mainly due to mounting costs. As a reaction to them, Pepsi cancelled the quasi-theatrical performances in favor of more traditional theatrical activities.

Only a few pavilions were left after Expo'70 closed its gates. The area is now a big green-zone, housing the Expo recreational park, sport facilities, and parts of the former Expoland (without Pepsi Pavilion). Expoland was kept open as a stand-alone attraction until a fatal roller-caster accident killed one and injured nineteen guests in May 2007. Investigations showed that the rides at Expoland were suffering from neglected maintenance. The park is currently closed for major renovations and is said to be re-opened in the future ...

Outside and inside a living work of art.

Billy Klüver's attitude towards the pavilion is summarized here: "The Pavilion is a work of art with its own unity and integrity, an unexplored theater and concert space, a recording studio for multi-channel compositions and a field laboratory for scientific experiments."[21]

For Arata Isozaki and Kenzo Tange, the Japanese architects and planners of Expo'70, one of the major characteristics of the World's Fair was the prominence of hardware and of visual image-

21 In *Techne*, n°2, 1970, p. 1.

ry. The main goal of Expo'70 was to establish a new kind of World's Fair where seeing, hearing and feeling were the cornerstones of each pavilion. Those orientations can be linked to the Japanese culture and its fundamental notion of *sunayata-ka* ("living emptiness"), that life is beyond time and space.

At first glance, Pepsi Pavilion seemed to be an empty space. Nevertheless, living presence and different processes, outside and inside of it, became the images, even symbols, of an organism that is constantly in a state of change and flux. The entire Pepsi Pavilion plaza – an open space that allows wind, rain, and sunlight to fall in – consisted of intermediate spaces combining/connecting the outside (natural environment) with the inside (artificial environment). The large scaled-installations, involving artificial fog, light and sound, were designed to turn the Pavilion into an interface between two different types of environments. Moreover, each moment relied on the unrepeatable configurations of changing patterns and images. The cloud surrounding Pepsi Pavilion seemed to move like any cloud. Its density and shape depended on the amount of humidity, and on the direction of the wind. But at the same time, this cloud was able to turn a single building into an invisible monument. However, the essence of Pepsi Pavilion was not to destroy the traditional arts, but to stimulate activities through vital implications.

Throughout Pepsi Pavilion, the audience actively participated rather than remaining passive, so that it was not alienated or artificially distanced from the object of contemplation. The audience would not just *see* but *experience*, by being there. Pepsi Pavilion emphasized the human, the organic and the natural. Its flux and fluids reflected the contemporaneous and collective consciousness. The gap is not between art and science, or between art and technology, but between values of aesthetics and human experience. For the first time in the history of modern culture, a pavilion provided a coherent system of values, generated from immediate experience. The mirror dome was a reflection about the potentials and limitations of social interaction and of controlled technology.

Several aesthetic and technical concepts already shown at *Nine Evenings* were displayed again in Pepsi Pavilion. But this time, they were far more sophisticated, more integrated into a unified concept than it was the case in *Nine Evenings*. The artists were given a greater awareness of the limits and possibilities of technology in *Nine Evenings*, but they also had the need to organize, to prepare and to check out their ambitious projects. *Nine Evenings* defined the nature and basis for collaboration between artists and engineers, but also illustrated the enormous complexity of integrating diverse kinds of specialized thinking. With Pepsi Pavilion, on the contrary, competition was replaced by collaboration, specialization by interaction, exploration by mutual aid. Its aesthetic impact was secondary.

The convergence between the feelings the artists wished to convey and what technology is capable of delivering is a complex dialectical procedure. French sociologist Jacques Ellul argued persuasively that technology can only dehumanize. John Cage, Marshall McLuhan and Buckminster Fuller believed that it is the artist's responsibility to deal with technology. Marshall McLuhan wrote: "Only the artist who deals with perception can perceive how technology alters perception and experience". But Pepsi Pavilion shows that technology is finally capable of realizing what so many artists have dreamed of for such a long time. The Constructivists dreamed of a communal art that could be enjoyed by the masses. The Futurists and Dadaists planned an ephemeral art of the present that alienates the system of art galleries and museums. The ideal of the Synchronists was a disembodied art of pure light and color. The desire of the Bauhaus was an integrated space-time experience. And the Surrealists sought for a synaesthetic art unfettered by the demands of an authoritarian logic. The Mirror Dome was largely an awe-inspiring experience. Its basis was social and aesthetic but not commercial. The work of artists and scientists is not primarily financially orientated and moreover, sometimes involves personal risks and sacrifice.

Pepsi Pavilion represented the biggest attempt of its time to generate, with the help of information technology, open environments which embraced multiple interlinked, mutually "environmental spheres". In this day and age, the concept of "environment" manifested through spatial transformations was surely going to write its own quiet yet forceful story. By interpreting such forward-thinking approaches of art and science with an eye on contemporary information society and its perspectives of environmental creation, Pepsi Pavilion aimed to disclose a contemporary form of reality and its new environmental components.

Pepsi Pavilion was not an exclusively visual work. It was a fresh, vivid and pleasurable experience. It juxtaposed integrated sensory response, creating a unique experience that was quite different from viewing art in the traditional museum or gallery context. In the twenties, the American critic Willard Huntington Wright predicted that painting would be replaced by an art of pure, disembodied light and of color floating in space.[22] Modern art theory deals with space and time.[23] From World War II, new artistic atmospheres appeared as the new generation spread. This generation was inspired by this brand new world, the "world of tomorrow", entirely oriented towards new technologies of information and of mass media. Step by step, new ways of life, new interrogations and new dialogues between art and technology stood right before the eyes of the art world.[24] Step by step, "new realism" spreaded out. Now, images are real instead of being represented through symbol and metaphor. Pepsi Pavilion can be considered as one of the

22 Willard Hungtington Wright, *Modern Painting: its Tendency and Meaning*, New York, John Lane, 1915.

23 Siegfried Giedon, *Space, Time and Architecture*, Harvard, Cambridge University Press, 1967.

24 Irving Sandler, Barbara Rose. "Sensibilities of the Sixties", *Art in America*, January 1967, pp. 44–57 ; Barbara Rose, "Shall We Have a Renaissance ?", *Art in America*, March-April 1967, pp. 30–39.

most developed and sophisticated form on "new realism". This achievement was only possible because specialists in science and art have been willing to cooperate, in realizing the different effects displayed in the Pavilion.

As the images of Pepsi Pavilion are metaphors for the themes stated at the beginning of this article, those themes themselves are to be understood as metaphors. Why metaphors? On the one hand, because of the elusiveness this term stands for. On the second hand, "metaphor" is the literary label that can be applied to any term or activity happened inside Pepsi Pavilion that represented figuratively something else. For the last time in a World's Fair pavilion, people face the probing, discovering purpose of man: we are doomed to the excitement of going on. With each day the decisions before us admit less physical necessity. We are conditioned now by freedom, not slavery. The end of man is apparently the future of art.

Zwischen Wohnzimmer und Welt. „Virtuelle Welten" und die Auflösung der alten Raumordnung

Bernd Guggenberger

Erleben Sie Wien vom Bett aus! Um die Unwägbarkeiten (Wetter, Verkehr, etc.) einer anstrengenden Stadtrundfahrt zu vermeiden, brauchen Sie nur die beiliegende Kassette einzulegen. Wir bringen Sie hautnah ans Geschehen! Nirgends ist Wien farbiger als bei uns! Eindrucksvoller kann auch ‚die Wirklichkeit' nicht sein!
Also: Bleiben Sie im Bett und erobern Sie Wien vom Bett aus!
(Gedruckte Aufforderung neben Videogerät in einem Wiener Hotel, 1988)

Kinder von Smartphone und Facebook

Wir sind Genossen der fahrenden Zeit, ortlos, mobil, nicht festgelegt, mit schmaler werdendem Handgepäck unterwegs; mehr im Transport als vor Ort und doch – dank televisionärer Omnipräsenz – im Zweifel mehr „drinnen" als „draußen". Wir – das meint ausnahmslos alle, wenngleich einige mehr als andere.

Aller irrlichternden Neo-Nationalismen zum Trotz ist die schlichte Wahrheit dies: daß nicht mehr der Raum die Ordnung umschreibt und vorgibt, in der wir leben, sondern die Zeit. Nicht, ob jemandes Wiege in Lateinamerika stand oder in Mitteleuropa, ist in letzter Instanz entscheidend, sondern wache, gesteigerte Zeitteilhabe. Für die Kinder von Smartphone und Facebook schließt nicht mehr die Zugehörigkeit zu einer territorialen Raumgemeinschaft definitiv ein oder aus, sondern fehlende oder vorhandene modische und Zeitgeistkompetenz, Jargonvirtuosität, Vertrautheit mit den Themen und Stoffen des kosmopolitischen Saisonaldiskurses.

Bei einem Kneipenabend in San Francisco, Berlin oder Zürich ist es ziemlich gleichgültig, ob jemand aus Tokio stammt oder aus Toronto, aus Rüschlikon oder Castrop-Rauxel, sofern er oder sie nur hinreichend des Englischen mächtig ist und weiß, daß Philipp Roth in New York noch immer auf seinen Literaturnobelpreis wartet und Woody Allen fristgerecht wie immer seine erwartete cinematographische Liebeserklärung an Paris geliefert hat.

Zeitgenossenschaft ist Teilhabe ohne Erdenschwere, Dabei-sein ohne die Lasten der Verantwortung.

Von der geographischen zur chronographischen Ordnung

Das große Thema unserer Zeit ist – die Zeit[1]; der Abschied von den handgreiflichen Realitäten des Raumes und das Eintauchen in die Metarealität der medialen Äquidistanzen. Nach dem fast unblutigen Ende einer bis an die Zähne bewaffneten Weltanschauung, nach dem Fall von Mauer und Stacheldrahtverhauen in der Mitte Europas[2], aber auch nach dem fernsehgerecht inszenierten Schock-Event von 9/11 und den diversen „Weltpolizeiaktionen" am Golf und anderswo („Mission accomplished") haben wir unwiderruflich unseren Platz in Ted Turners globalem „Theater der Realzeit"[3] eingenommen; virtuelle Zeitsurfer allesamt auf einem Ozean planetarischer Gleich-Zeit.

„Die Unterscheidung zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, hier und da, hat nur noch die Bedeutung einer visuellen Illusion."[4] Albert Einstein hat mit diesen Worten am Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts die Einsicht geliefert, die uns an der Schwelle zum einundzwanzigsten Jahrhundert leitende Gewißheit wird. Je mehr die Welt als Welt der besonderen Orte sich verflüchtigt, desto deutlicher erfahren wir sie als Ort der Reflexion über die Zeit.

Das *Ende der alten Raumordnung* (das auch viele Facetten kennt, die uns aus der Geopolitik erst jüngst vergangener Tage noch wohl vertraut sind!) bedeutet im Kern vor allem: Die geographische wird von der chronographischen Ordnung verdrängt. Die physischen Distanzen, die einst als Erlebnis- und Erfahrungsbarrieren gewirkt haben, sind einer vielfältig vermittelten universalen Gleichzeitigkeit gewichen. Das Gefühl, die Welt zu verstehen und dazuzugehören, die Fähigkeit, zu deuten, was vorgeht, und die Konflikte zu benennen, der Wille, die Motive der Akteure zu entschlüsseln und selbst Stellung zu beziehen – all diese sozial bedeutsamen Vermögen verdanken sich nicht mehr vornehmlich der Zugehörigkeit zu einer territorial begrenzten Raumgemeinschaft, sondern sind vor allem einer wachen Zeitteilhabe geschuldet.
Der Mensch am Beginn des neuen Jahrtausends – das ist vor allem das aus seiner Raum-Dimension gefallene Wesen, das längst jenseits eigener Anschauung und eigenen Begreifens siedelt. Augentiere, die wir noch immer sind, haben wir im Ergründen des Kleinsten wie des Entfernte-

1 Zur Symptomatik der Zeitresonanz vgl. grundsätzlich Hans Blumenberg, Lebenszeit und Weltzeit, Frankfurt a. M. 1986; Reinhard Koselleck, Vergangene Zukunft, Frankfurt a. M. 1979; Norbert Elias, Über die Zeit, Frankfurt a. M. 1984.

2 Vgl. Bernd Guggenberger, Der erste der letzten Kriege? Eggingen 1991.

3 Paul Virilio, Krieg und Fernsehen, München 1993, bes. 35 ff. und 113 ff.

4 Albert Einstein, Über die spezielle und allgemeine Relativität, 21. Aufl. Braunschweig 1961; vgl. auch den Sammelband Dietmar Kamper, Christoph Wulf (Hrsg.), Die sterbende Zeit. 20 Diagnosen, Darmstadt/Neuwied 1987.

sten längst die eigene, durch Augenmaß bestimmte Dimension verlassen. Uns ist eine Welt jenseits des optisch Sichtbaren erwachsen, mit Gewißheiten, Gesetzlichkeiten und Gefahren, die unser Auge nie erblickt, mit Wirkungen, Tatsachen und Folgewirkungen aus Tiefen und Weiten einer Dimension, bei der die Hand im schicksalsträchtigen Akt des „Begreifens" ihre Rolle längst verspielt hat: Das Aids-Virus paßt dreimillionenmal auf den Querschnitt eines Haars; und die jüngste Generation unserer avanciertesten Großrechner ist in der Lage, bis zu 10 Billionen Rechnungsoperationen pro Sekunde auszuführen.

Der Mensch an der Schwelle zum dritten Jahrtausend ist vor allem das räumlich – durch Teleskop und Mikroskop, durch Satellitenfernsehen, Computernetze und Teletechnologie – aus seiner Dimension gefallene Wesen. Jahrtausendelang haben Pferd und Segel unser Gefühl für Distanzen bestimmt. Interkontinentalflüge und weltumspannende Kommunikationsmedien haben in gerade einem Halbjahrhundert die Erde schrumpfen, die Entfernung schwinden lassen; Erdschrumpfung und Entfernungsschwund lassen das Ungleichzeitige gleichzeitig werden und reihen das Heterogene abstandslos nebeneinander.

Die wohl allgemeinste Bewegung der Epoche, an der ausnahmslos alle in der einen oder anderen Weise teilhaben, ist der Wechsel von der Raum- zur Zeitgenossenschaft: Die neue Zeit kennt nur noch Zeitgenossen. Eine ihrer zentralen Erfahrungen ist die des erschöpflichen Raumes. Die Satellitenvermessung und die zeitgenössischen Navigationssysteme haben auch dem letzten Quadratmeter Erdoberfläche seine Geheimnisse entrissen. Erdschrumpfung und Entfernungsschwund reihen das einst Disparate dicht an dicht in „todbringendem Verstehen"[5] (Todorov). Die alles zermalmende Identifikationsleistung sprengt die prämoderne Raumbeziehung, die durch Anwesenheit und Augenschein gekennzeichnet war.

Teilhabe ohne Anwesenheit

Werfen wir einen kurzen Blick auf einige heute längst gebräuchliche Avantgardetechnologien: Jacques Attali nannte die Konsumgüter der Gegenwart und der nahen Zukunft kurz und treffend „objects nomades"[6] – „nomadische Gegenstände", Geräte, die man am Körper trägt, gleich wo man sich bewegt. Zu den traditionellen „Geräten" wie Waffen, Kleidung, Schmuck und Behältnisse treten Uhr, Smartphone, GPS-Gadgets, Credit- und ID-Cards, iPads und neuartige „Herzschrittmacher" und künftig wohl auch das „subkutane Interface" (z.B. mit Gesundheitsdatensatz), Neurotechnologien, Retinaimplantate, Chips zur Identifizierung, Über-

5 Tzvetan Todorov, Die Eroberung Amerikas. Das Problem des Anderen, Frankfurt a. M. 2008.

6 Nach einer Vortragsmitschrift vom Juni 1996 in Paris.

wachung und Persönlichkeitskennzeichnung, intelligente Enzyme u.a.m. Wir stehen – wie Paul Virilio orakelt – vor dem Eintritt in die „Ära der Transplantationen“[7].

Moderne Technik geht uns zunehmend „unter die Haut“, dringt in Zellen und Organe vor, kolonisiert das Körperinnere. Der neue Anwendungsort der Avantgardetechnologie ist nicht mehr nur der Weltraum oder das Erdinnere; nicht mehr nur Wälder, Flüsse und Meerestiefen werden technologisch besiedelt. Der neue Ort der Technik ist vor allem der lebendige Organismus unseres Körpers. Die neue Technik wird am und im Körper getragen, wo sie uns hilft, über uns selbst hinauszuwachsen – als auf den Körper geschnallte (oder gar ins Großhirn implantierte) Zusatzintelligenz in der Form des unverlierbaren Gedächtnisses, des irrtumsfesten Gesichtserkennungsprogramms oder des globalen Positionierungssystems. Die Computer lassen uns nicht mehr los, wir werden in sie und sie werden in uns schlüpfen. Die Ära neuer symbiotischer Arbeits- und Lebensbeziehungen zwischen Mensch und Maschine hat bereits begonnen. Die Maschinen der Zukunft werden flüssig und flexibel, sie werden sich in vielfältigsten Formen dem Körper und seiner Motorik anbequemen. Diese jüngste Kombination von Technischem und Lebendigem, von Info- und von Biosphäre bestätigt den hier benannten Großbefund einer Auflösung der alten Raumbindung. Technik als menschliches Körperimplantat kappt den alten Raumbezug – die Raumfixierung der Technik wie die Raumfixierung ihres Benutzers –: Das technische Artefakt verliert seinen Standort auf der Erdoberfläche, und es macht seinen Benutzer-Träger unabhängig von bestimmten Orten, an welchen er herkömmlicherweise an speziellen Funktionen und Dienstleistungen (Bank, Klinik, Bibliothek, etc.) partizipieren konnte.

Eine Gemeinsamkeit der sich abzeichnenden „Revolution“ der neuen Technologien scheint zu sein, daß sie, ganz allgemein gesprochen, die Ortsbindung aufheben und Teilhabe ohne Anwesenheit ermöglichen. Dialog und Teilhabe sind im Kommunikationszeitalter nicht mehr raumgebunden. Konferenzteilnehmer müssen sich – ganz ebenso wie Pokerspieler oder Liebespaare – nicht mehr zur selben Zeit am selben Ort einfinden.

Nicht daß die Akteure den Ort gemeinsam haben, ist entscheidend, sondern daß sie an der nämlichen „Zeit“ partizipieren. Raumerschöpfung und Raumobsoleszenz machen uns, ob wir wollen oder nicht, allesamt zu „Kindern einer globalen Gleich-Zeit“: Nicht ob einer Pole ist, Schweizer oder Kanadier, schließt ihn ein oder aus, sondern beispielsweise, ob er seine prägenden Eindrücke vor oder nach der Perestroika erhalten hat, ob er mit dem Computer umgehen kann, ob er mit Rap-Musik oder der Chaostheorie etwas anzufangen weiß ...

Man kann für die Öffnung der Grenzen und den Fall der Mauer im Jahr 1989 gewiß eine Vielzahl höchst komplexer Gründe benennen. Und doch ist die Sache im Kern recht einfach zu beschreiben: Räumliche Grenzen machen nur Sinn, wenn und solange sie auch Informationsgren-

7 Paul Virilio, Die Eroberung des Körpers, München 1984, bes. 108 ff.

zen sind. Nachdem die informationelle Vergleichzeitigung via Westfernsehen bis hin zum „Tal der Ahnungslosen" flächendeckend den Raum erobert hatte, war es nur noch eine Frage der Zeit, wann auch der „eiserne Vorhang" als anachronistischer Raumteiler fallen würde.

Wiederkehr der Stämme

Überall transmutieren die alten Raum- in die neuen Zeitordnungen. Was vielfach als Zusammenbruch des Ostblocks beschrieben wurde, ist nur das prominenteste Beispiel der Aufhebung einst unerbittlich ein- oder ausschließender Raumgrenzen, ist ein Stück Vergleichzeitigung im ortlosen Nirgendwo des Jetzt, kurz: ist der irreversible Schritt vom Raum- zum Zeitgenossen.

Wie schwer sie uns aber fällt, diese „Überschreitung", und wie schwer lebbar jenes hochgestimmt-werbeintonierte, weltumspannend-völkerverbindende „Come together" ist, zeigt ein beliebiger Blick in die Tagesschau: Vom Kaukasus bis zum Ochotskischen Meer, vom nahen Balkan bis zum fernen Osten erleben wir die „Wiederkehr der Stämme"[8], das Scheitern des „heterogenen Nationalstaats" und der „offenen Gesellschaft", jener sozial so anspruchsvollen und vielversprechenden Konzepte der politischen Moderne.

Es wäre falsch, jedenfalls aber mißverständlich, mit Blick auf die vielfältigen, dissoziativen ethnischen und regionalistischen Strebungen von „Nationalitätenproblemen" zu sprechen und damit die säkulare Wiederkehr nationaler oder gar nationalistischer Orientierungsmuster nach dem Vorbild des 19. Jahrhunderts zu suggerieren. Die nationalistische Politik des vorvergangenen Jahrhunderts war vor allem durch das expansionistische Element gekennzeichnet; für viele der aktuellen separistischen Strebungen einer kulturellen und kleingemeinschaftlichen Besonderung aber sind, gerade umgekehrt, fast durchweg reduktionistische Tendenzen, Konzentrations- und Verdichtungsneigungen bestimmend, das „Small is beautiful", nicht die „Grande Nation".[9]

Es kann gar nicht verwundern, daß überall dort, wo gegenwärtig, wie z.B. im einstigen „Ostblock", die zu Eis gefrorene Vergangenheit aufbricht, die alten Wunden wieder bluten; die „Wiederkehr der Stämme" läßt die alten Konflikte wiederaufleben. Sie setzt jene scheinbar längst versunkenen regionalen und lokalen Geschichten wieder ins Recht, die vor allem deshalb so viel Gehör finden und so glaubwürdig erscheinen, weil sie als private Überlieferung überleb-

8 Diese Formel geht ursprünglich wohl auf Karl Popper zurück: Ders., Die offene Gesellschaft und ihre Feinde, Bd. 1: Der Zauber Platons, Bern 1957, bes. 228 ff. Eine ganz andere, jedoch – mutatis mutandis – durchaus vergleichbare „Wiederkehr der Stämme" deutet Howard Rheingold mit seinem „real-time tribes" an; vgl. Ders., The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier, New York 1994, 176 ff.

9 Zu diesem Aspekt vgl. auch Jean-Marie Guéhenno, The End of the Nation State, Minneapolis London 1995.

ten, in der vitalen Hermeneutik der alten Raumordnung und der ihr zugehörigen *tradition orale*; d. h. weil sie im Widerspruch zum verordneten Internationalismus und Universalismus der parteiamtlichen Geschichtsplanverwalter sich behaupteten und am Leben erhielten. Vom Amselfeld-Mythos bis zum Prager Fenstersturz, von den polnischen Teilungen bis zu den ethnischen Kleinstkonflikten irgendwo in Tschetschenien – überall gerät die nicht vergangene Geschichte in die „Geiselhaft" zeitgenössischer Gefühlslagen und Argumentationsbedürfnisse.

Neu-alte Raumfundamentalismen

Als Überforderungsreaktion gewinnen die neu-alten Fundamentalismen des Raumes ihre explosive Psycho-Logik. Der Rekurs aufs Einzelne und Besondere, die Rückbesinnung auf Heimat und Herkunft als geographischem Raum wie als Teilstück gelebten Lebens – dies alles wird gerade dadurch zum Politikum, daß es direkt oder indirekt dazu auffordert, der Welt der „großen Politik" und der „großen Strukturen" Lebewohl zu sagen. So sympathisch ethnische und regionale Vitalkulturen sind und so wichtig sie für den „Genpool" kultureller Vielfalt sein mögen – sie bergen ganz unübersehbar auch Gefahren für eine offene Gesellschaft, die darauf angewiesen ist, daß ihre Mitglieder auch jenseits des Clans und der Sippe, auch ohne Bande des Blutes, ohne gemeinsame Herkunft und Religion miteinander kooperieren können.

Die multikulturelle Weltgesellschaft als folkloristisch-buntes Partygemisch, wie es uns die Medien vorführen, ist ein Trugbild. Aller polyglotten Folklore zum Trotz: Die Medien liefern gar nicht den wirklichen anderen, der anders aussieht, anders riecht, anders betet, trinkt, feiert, liebt und lacht, sie liefern nur die leicht zu entziffernden Abziehbilder von uns selber, nur geklonte Verlängerungen der eigenen Lebens- und Erfahrungswelt.

Die *physische Globalisierung* der Welt, die im freien Fließen der Bilder und Worte, der Menschen und Kulturen Fremdes, Heterogenes abstandslos nebeneinander reiht – sie birgt einen bislang noch kaum erkannten Explosionsstoff, von dem der dumpfe, aggressive Fremdenhaß bereits mehr als eine Vorahnung liefert.

Den neuen Rechtsradikalismus und -terrorismus begreift nicht, wer nicht sieht, welches Motiv die im einzelnen sehr heterogenen Gruppierungen zu „Bewegungen" verklammert: soziale Nahweltbedürfnisse, der Abwehrkampf gegen die Entgrenzungen der neuen Zeitordnung, der verzweifelte Versuch, den gegliederten und begrenzbaren Raum zu behaupten oder zurückzuerobern, in dem man unter sich ist und bei seinesgleichen. „Deutschland den Deutschen, Ausländer raus!" Knapper, kompromißloser und unmenschlicher läßt sich dieses Programm einer (vom Ansatz her zunächst durchaus „humanen") sozialen Wiederverräumlichung nicht zu-

spitzen. Die neue, aggressiv vorgetragene Raumideologie von rechts ist meist reduktionistisch, nicht expansiv im Sinne der alten „Volk-ohne-Raum"-Parolen. Ihr Pathos gilt dem Kampf um den Ort, der ein- und ausschließt. Vergessen wir nicht: Eben das ist das Kriterium für die soziale Qualität eines Ortes, daß er verläßliche Zugehörigkeit zu stiften vermag. Das gilt zum Beispiel für den kleinsten, aber lange Zeit mächtigsten der sozialen Orte, die Familie. Wenn diese Gemeinschaft ihre Geheimnisses verliert, weil die millionenfach gleichen Botschaften der elektronischen Medien die Einzigartigkeit der familialen Interaktion beschädigen und auflösen, dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis auch die soziale Struktur der Familie selbst sich auflöst, weil nichts mehr ihre Fähigkeit verbürgt, verbindlich ein- und auszuschließen.[10]

Man neigt im Blick auf den neuen Rechtsradikalismus dazu, zu unterschätzen und verharmlosen, was hier die dünne Decke des Zivilisationskonsenses durchbricht, wenn man „nur" auf Parallelen zur rassistischen NS-Ideologie verweist. Vom „Una-Bomber" im Kalifornien der 90er Jahre über die Wahlerfolge fremdenfeindlicher Parteibewegungen allüberall in Alt- und Neu-Europa bis zu den jüngsten spektakulären Terroranschlägen und Amokmorden in Norwegen und der sich über zehn Jahre erstreckenden „unbemerkten" fremdenfeindlichen Mord- und Anschlagsserie in Deutschland – überall stoßen wir auf Spuren eines blinden, oft verzweifelten Anrennens gegen den Verlust gewohnter Alltags- und Lebenswelten, auf Abwehrgesten gegen befürchtete Überfremdung durch Menschen gleichermaßen wie durch raumüberwindende Großtechnik. Vielleicht ist das eigentlich Beunruhigende dieser neuen Bewegungen dies: Daß sie allesamt nicht nur die ideologischen Geister von gestern beschwören, sondern eine radikale und auf vertrackte Weise „zeitgemäße" Form der Modernitätsverweigerung verkörpern, hinter der ein psychologisches Reaktionspotenzial steht, das weit über die Grenzen rechter Parteiideologie hinausreicht.

Die neuen Gewalttäter sind eine Art desperater Reconquista der alten Raumordnung – was sie keineswegs sympathischer, allenfalls soziologisch und psychologisch greifbarer macht. Auf die Kernforderung der neuen Zeitordnung: Universalismus und globale Verantwortlichkeit, antworten sie mit der Wiederaufrichtung von Grenzen und Tabus. Die rechte Modernisierungsverweigerung ist eine verquere Überforderungsreaktion.

Doch täuschen wir uns nicht: gerade das macht sie so brisant – und so symptomatisch. Denn was bis jetzt wenige Überforderte in Aggression und blinde Gewalt treibt, überfordert uns auf unterschiedliche Weise alle. Die elektronischen Medien sind dabei, die Gesamtheit der sozialen Strukturen aufzulösen. Sie kreieren ein neues Sozialuniversum in Gestalt einer großen offenen Bühne der Gleichzeitigkeit, doch ohne die Rückzugschance des „anderen Ortes". Heimat ist nur noch eine sentimentale Worthülse, der keine wesentliche soziale Erfahrung mehr ent-

10 Zur sozialen Qualität des Ortes vgl. Joshua Meyrowitz, Überall und nirgends dabei. Die Fernsehgesellschaft I, Weinheim/Basel 1990, bes. 233 ff. und 253 ff.

spricht; das traditionelle Band zwischen unseren physischen Orten und den sozialen und psychologischen Erlebniswelten ist zerschlissen. Wir leben nicht mehr in einer Region, sondern in einem Kommunikationssystem; wir hausen nicht mehr in Dörfern und Städten, sondern in Programmsegmenten, virtuellen Bildschirmwelten und Internet-Communities von „Facebook" bis „Twitter".[11]

Leben in Programmsegmenten

Die neue Medienumwelt, in der wir uns bewegen, prägt viele von uns längst stärker als der reale Stadtteil, die Flußlandschaft und der historische Charakter der Region, in der wir leben. Und wir „leben" nicht selten engagierter in der Fernsehserienfamilie als in der eigenen.

Und auch das Heim ist nicht mehr, was es war.[12] Die „eigenen vier Wände" bedeuten längst nicht mehr Wall und Graben um die eigene und wider die Welt „draußen". Je mehr sich alles nach „drinnen" verlagert, desto mehr findet auch das „Außen" innen statt. Der Kommunikationshighway der Jahrtausendwende, der Computer, Bildschirm und Telekommunikation zu einem einzigen interaktiven Medienhausaltar vereinigt, adelt das heimische Sofa zum fliegenden Teppich, der uns in jede beliebige Vogelperspektive über einer universal vernetzten Weltlandschaft befördert. Das Heim erweitert sich nach Belieben zu Kneipe, Kaufhaus, Bank, Oper oder Fußballstadion. Je mehr sich die Ereignisse ins Gebäudeinnere verlagern, je weniger wir unsere Häuser verlassen müssten, desto mehr wird uns zuteil von dem, was draußen vorgeht oder dort erhältlich ist bis zum Erwerb des Gebrauchtwagens und des antiquarischen Buches.

Das hat ganz harmlos mit der anderswo mundgerecht für uns vorfabrizierten und jederzeit abrufbaren Fernsehfreizeit begonnen; das setzt sich fort mit dem Hausservice des Pizzabäckers, dem Hometrainer im Hobbykeller, dem Gameboy und dem Videofilm; und das wird seinen vorläufigen Höhepunkt bei der Cybererotik, bei der virtuellen Großwildsafari und der Perfektionierung des Teleshoppings finden.

Wohin für jene, die nur noch zu Hause bleiben – und einschalten! –, die Reise geht und gehen soll, entnehmen wir am eindrucksvollsten den virtuellen Wunschphantasien[13] jener, die ihre Produkte an Frau und Mann bringen wollen: Niemand braucht sich mehr zur Anprobe von Abendkleid und Sakko vom heimischen Herd zu bewegen; man gibt seinen körperbezogenen Datensatz ein – und führt sich als sein eigenes Modell am Bildschirm selbst die neue Abendgar-

11 Vgl. William Mitchell, City of bits. Leben in der Stadt des 21. Jahrhunderts, Basel u. a. 1996.

12 Vgl. zum folgenden J. Meyrowitz, a. a. O.

13 Vgl. schon für die frühen 90er Jahre Manfred Waffender (Hrsg.), Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten, Reinbek bei Hamburg 1991; Howard Rheingold, Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace, Reinbek bei Hamburg, 1992.

derobe vor. Die digitalen Neunomaden sitzen an selbstgewählten Orten vor Bildschirmen und gleiten elektronisch durch die Universen von Zeit und Raum. Sie kombinieren auf bemerkenswerte Weise physische Sesshaftigkeit und Immobilität mit extremen Formen kultureller und identitätspsychologischer Beweglichkeit: Sie rühren sich geographisch nicht einziges Mal vom Fleck, während sie unter Umständen schon dutzendfach ihre persönlichen, sozialen und kulturellen Koordinaten gewechselt haben.[14]

Wir brauchen unsere zum Erlebnismobil umfrisierten Wohnmonaden nie mehr zu verlassen und dürfen uns gerade deshalb überall dabei wissen. Für nicht wenige wird dies die Zukunft sein: der bildschirmnomadische Höhlenbewohner, der aus seinem dämmrigen Bau kaum noch hervorkriecht und für den die Welt draußen – wie für die „Gefangenen" in Platons berühmtem Höhlengleichnis – nur in Form der bewegten Schattenbilder existiert, die in grotesker Verzerrung an der Höhlenwand auf- und abtanzen.

Wohnmonade und Highway

Mobilität „erobert" den Raum, unterwirft und besiegt ihn, läßt ihn – als Folge gesteigerter Geschwindigkeit – bis zur schieren Unerheblichkeit und Gleichgültigkeit schrumpfen. Übrig bleiben der Highway und die Wohnmonade entlang seiner Ränder, Städte werden zu Orten auf der Durchreise, fungiblen *meeting points* einer mobilitätskranken Gesellschaft, gleichermaßen im Stillstand wie im Transport.

Die Melancholie vieler unserer Städte, ihre erst noch zu entdeckende Aura untröstbarer Trostlosigkeit, ist jene Einsamkeit zweiter Ordnung, welche sich in ihnen eingenistet hat: Die Einsamkeit inmitten der erdrückenden weil unvermeidlichen Präsenz der Artgenossen. Dies nährt – konsequent – die Hoffnung auf Cyberspace, SimCity[15] und die Sehnsucht nach einer pflegeleicht-aseptischen „Erotik aus dem Digit-All".

Die Frischwärtsgroupies aus dem Laserstrahl der Zeit sind Einsamkeitsjunkies, noch unentschlossen, ob sie hassen oder lieben sollen, was sie doch nicht vermeiden können. „Individualistisch" an diesem zeitgenössischen Nomadentum ist allenfalls seine bis auf die Spitze getriebene Inselsucht und Sozialverneinung. Und die Stadt zieht sich zurück, weil mit Stahlbeton und Statusängsten Stadt als sozialer Organismus nicht zu gestalten ist.

14 Dieser – scheinbare – Widerspruch bildet einen wichtigen argumentativen Topos in Wolfgang Welsch Anlayse der Postmoderne, vgl. Ders., Unsere postmoderne Moderne, Berlin 1993.

15 SimCity ist ein Videospiel zum Aufbau einer lebensfähigen Stadt; in der neuen Version erbauen die Mitspieler die ultimative „global megalopolis" in holographischen Bildern; vgl. auch Florian Rötzer, Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter, Mannheim 1995.

Wenn wir nicht lernen, unsere Wohnungen zu Häusern und Heimen zu machen und unsere Siedlungen zu Städten, die zum Bleiben und Verweilen einladen, wenn es uns nicht gelingt, unsere neurotische Herumvagabundiererei zu kurieren, dann wird die Stadt verschwinden und mit ihr die Tugenden der „civitas", die sich ihr verdanken und auf denen der demokratische Verfassungsstaat fußt.

Depotenzierung des Raums

Das soziologische Muster, welches uns in den Phänomenen der Virtualisierungsunglücke, der Realitätsentfremdung begegnet, ist stets das gleiche: die Depotenzierung des Raumes, die Trennung von physischem Ort und sozialem Erfahrungsterrain.[16]

Der Ort, an dem wir leben und arbeiten, einkaufen und spazierengehen, ist meist nicht mehr mit dem Ort identisch, an welchem die prägenden, beispielhaften sozialen Erfahrungen vermittelt werden. Für viele ist heute schon der Bildschirm, sind die Kontakt- und Freundschaftsbörsen im Internet die wichtigsten sozialen Orte, weil sie die überzeugenderen emotionalen Identifikationsangebote bereitstellen. Wo wird im tristen Schwarzweiß des wirklichen Lebens so leidenschaftlich geliebt und umworben, wo so heroisch gestorben und entsagt, wo sind wir so vertraut mit Kabalen und Charakteren der Handlung wie in die Colourserien der Soap-operas und der Castingshows, deren Personal uns manchmal eine längere Wegstrecke durchs Leben begleitet als Freund oder Freundin, Mann oder Frau in der Echtzeit des Lebens?

Mit der medialen Vernetzung und der sozialen „Gleichschaltung" großer Räume verlieren wir eine Vielzahl von Orten, an denen wir einst belangvolle Erfahrungen machten. Und mit den alten Kraftfeldern überschaubarer Orte: Dorf, Stadtteil, Familie, Schule, Kneipe, Verein schwinden die sozialen Verdichtungsmöglichkeiten. Wir werden zu Neonomaden mit sentimentalen Bildschirmbindungen: Eine Träne im Knopfloch für die Crew von Raumschiff Enterprise...

Nichts läge dem Geist der neuen Technologien ferner als „ein Ort für alles und alles an seinem Ort", meinte schon der Medienprophet der sechziger Jahre, Marshall McLuhan.[17] In der Tat: Was vermöchte die „neue Zeit" treffender zu charakterisieren als die Beobachtung, daß die Dinge und die Menschen – und mit ihnen auch Wahrnehmung und Verhalten – ihren angestammten Ort verlieren?

Gewiß sind es vor allem die Medien, die der allgemeinen Entgrenzung der Erfahrung vorarbeiten. Doch beruht andererseits ihre Wirkung ja gerade auch darauf, daß sie sich zum gro-

16 Vgl. Mark Slouka, War Of The Worlds. Cyberspace and The High-tech Assault On Reality, New York 1995.

17 Hier zitiert nach J. Meyrowitz, a. a. O., 5.

ßen Rest der Erfahrungsvermittler nicht sperrig und widersetzlich verhalten. Die modernen Kommunikationsmedien sind nur das Flaggschiff einer ganzen Armada der Entwirklichung und Enträumlichung. Daß uns in Stuttgarts „Wilhelma" die Tierexotik des Dschungels begegnet und wir im Berliner KaDeWe Dattelschnaps aus dem Südsudan erstehen und in jedem beliebigen Sportswearladen der Republik die Kultcaps der Chicago Bulls; daß uns in manchen Parkanlagen täuschend echte Singvogelstimmen aus dem Lautsprecher begleiten oder beim Shopping in der Glitzermall Schumanns „Arabeske" – dies alles illustriert, was den Verlust des distinkten Ortes ausmacht und wie weit dieser Prozeß längst in den Alltag vorgedrungen und Teil der Erfahrung geworden ist. (Fast) alles ist jederzeit überall verfügbar. Menschen, Tiere, Sensationen – sie haben ihren unverwechselbaren Ort verloren und wurden dem kurzlebigen Fundus der weltweiten Inszenierung der Gleichzeitigkeit einverleibt.

Schutzlose Jetztzeitwesen

Enträumlichung und Verzeitlichung sind zwei Seiten derselben Medaille. Wer die harte Schale des hegenden Raumes verliert, wird unwiderruflich zum schutzlosen Jetztzeitwesen ohne Besonderungslizenz; ein Zeitgenosse ohne Rückzugschance. Zu den traditionellen Eigenschaften des Ortes gehörte seine isolierende Wirkung, die Fähigkeit, „Inseln" zu schaffen, jemanden – wenigstens für eine gewisse Zeit – definitiv unerreichbar zu machen.

Unübersteigbare Gebirgszüge, unzugängliche Landmassen aus Eis und Schnee, reißenden Flüsse und unüberwindliche Ozeane bildeten einst, im geographischen Zeitalter, die Barrieren wider die soziale Monstrosität und Unfaßbarkeit einer Welt der totalen Gleichzeitigkeit. Global ausstrahlende Massenmedien, Ferntourismus und die Infosysteme der universalen Gleich-Zeit haben in gerade einem Halbjahrhundert die Dämme aller territorialen Abschirmungen und Schutzzonen brechen lassen.

Die alte Welt des territorialen Prinzips schloß auf Verderb und Gedeih ein und aus, gleichermaßen unerbittlich und schonungslos; sie entschied letztinstanzlich, was dazugehörte und was auf immer fremd blieb und äußerlich. Der Vorteil einer solchermaßen kompartimentierten Wirklichkeit lag vor allem in ihrer Überschaubarkeit. Die räumliche Abschottung läßt eine Welt mit klaren Hierarchien für wichtig und zweitwichtig, für sofort und später entstehen, mit allen nur wünschenswerten Vorgaben für eine mit guten Gründen beglaubigte Option; kurz, eine Welt, die uns einigermaßen verläßlich zu urteilskompetenten Wesen formt. Urteil bedarf auch der räumlichen Bindung, des unverrückbaren Standpunkts, der einbezieht und trennt.

Längst verweisen die Zeichen der Zeit auf den Siegeszug des Immateriellen: der „virtual reality" im digitalen „cyberspace", jener vom Computer erzeugten Parallelwelt der imaginären, aber zunehmend täuschend echten Telepräsenz.

Alles wird, in der Tendenz, abstrakter, anschauungsleerer und realitätsferner. Und diesen Verlust an Anwesenheit füllen wir vor allem mit Werbebotschaften, Unterhaltung und Designästhetik. Das Motto der Stunde lautet: Dabeisein ohne die Last der Verantwortung. Unseren Träumen reservieren wir immer öfter das Leichte – und sei es eben via täuschend lebensnaher Telepräsenz, die uns aber nicht mehr mit der erdrückenden Körperlichkeit des anderen belästigt und uns nicht mehr seine ordinäre Kreatürlichkeit zumutet.

Die Entlastung von den Beschwerlichkeiten sozialer Nähe und Verantwortung begründet ein Gutteil der Faszination virtueller Erlebnissurrogate. „Winfried", ein praktizierender Überzeugungstäter im Neuland Telefonien mit seinen Partylines, Live-Flirts und virtuellen Partnertreffs, bestätigt exakt diese Vermutung, wenn er sagt: „Telefonsex ist so verdammt praktisch. Ein One-night-Stand kann nie die Intimität eines Telefonhörers schaffen. Wenn ich keine Lust auf die Stimme am anderen Ende habe, lege ich einfach auf. Im Bett kannst du nicht mittendrin aufstehen und sagen: ‚Hey, dein Gestöhne nervt mich'."[18] Nichts soll mehr so anstrengend sein „wie im wirklichen Leben".

Der Zeitgenosse hat alles Bodenständige abgelegt. Er führt einen aufreibenden Kampf wider die Trägheit. Seßhaftigkeit ist ihm ein Greuel. Zeitgenossen sind Vagabunden. Sie führen eine strikt ortsunabhängige Existenz. Die herausragende Charaktereigenschaft der neuen Generation „zeitgenössischer" Hoffnungshelden scheint ihre unermüdliche Mobilität zu sein, ihre innere und äußere Ungebundenheit; ihre Fähigkeit, überall gleichzeitig zu sein – doch nirgends ganz und gar; es (fast) allen recht zu machen – doch nichts zu sehr und ausschließlich zu wollen.

Eine Gesellschaft, deren in der Stadt lebende Mitglieder im Laufe ihres Lebens durchschnittlich fünfzehnmal umziehen, muß pausenlos in Bewegung sein, um sich ein Mindestmaß an Kontakten zu erhalten, Freundschaften zu pflegen und das „Wiedersehen" zu organisieren. Eine heillos auf Sozial-Reparatur eingeschworene Gesellschaft wie die unsere ist zu unaufhörlicher Mobilität und Kompensationshektik verpflichtet, und dies nicht zuletzt, um sich ein weniges jener Kontinuität zu bewahren, die sie durch ihre rastlose Selbstbewegung immer wieder zerstört.

18 Zum Audioland „Die Villa", einer Art „Cyberspace fürs Ohr", Süddeutsche Zeitung vom 20.11.1993: „In der Villa ist Sex verboten." Zum Thema vgl. auch Paul Virilio, Cybersex. Von der abweichenden zur ausweichenden Sexualität, in: Lettre internationale, Frühjahr 1996, 74 ff.

Verlust des Öffentlichen

In den soziologischen Großschreibungen der postmodernen Gesellschaften mit ihrer Betonung des Besonderen und Individuellen[19] äußert sich viel Wunschdenken. Das enge Wechselverhältnis zwischen dem Medialen und dem Mediokren ist unübersehbar. Flächendeckende *Unterhaltung* mündet schnell in dauerhafte *Untenhaltung*.

Wie das Soziale lebt auch das Öffentliche von der Verbindlichkeit des Ortes. Demokratie und Politik nehmen einen Weg, bei dem ganz allmählich auch die Rolle der Parteien sich verändern wird: Die Immaterialität der Netze und die Chance einer jederzeitigen unmittelbaren Kommunikation schalten sie tendenziell als „Vermittler" des politischen Prozesses aus. Die heute bereits sichtbaren Anfänge einer Art von „Talkrunden- und Twitterdemokratie" geben einen ersten Hinweis darauf, welche Richtung die Entwicklung nehmen könnte. Die Polit-Talk-Show kann die Defizite der parlamentarischen Demokratie nicht nur nicht ausgleichen, sondern verschärft sie, indem sie für die Politik die Gesetze des Entertainment verbindlich macht.

Für die Zukunft der demokratischen Politik wird alles davon abhängen, ob es gelingt, ihr jenseits der medialen Vernetzung ihre „Orte" zurückzugeben: die Bühne des Parlaments, den Kabinettssaal, die Begegnung vor Ort in den Wahlkreisen, das Gespräch im direkten Vis-a-vis- der Bürger.

Gewiß gilt: Die Politik kann die allgemeine Medienentwicklung nicht ignorieren. Aber ebenso gewiß gilt auch: Politik braucht medienfreie Räume, in welchen sie sich, fernab der Zwänge des Infotainment- und Sound-bite-Journalismus, auf die diskursive Suche nach dem besten Weg für das Gemeinwesen machen kann.

Der Niedergang des Politischen als des Öffentlichen wird nirgends so augenfällig wie im Bilde der modernen Stadt als einer Ansammlung beziehungsloser Großgebäude: sozial ebenso tot wie technisch perfekt funktionierend, ohne die ordnende, verdichtende Mitte öffentlicher Plätze und Parks, ohne die großen Richtungsachsen verschwenderischer Boulevards und ohne die integrierende Wirkung von repräsentativer Gebäudekomplementarität und beziehungsreicher Fassadenensembles. Das Ausfasern des städtischen Gewebes und der Verlust des urbanen Kraftfeldes in den metropolitanen Wucherregionen bringen mit dem Leben auch die Politik zum Verschwinden. Die „privatisierte" Großstadt mit ihrer gigantischen Grabsteinarchitektur verkommt immer mehr zur beziehungslosen Addition von Baumasse. Die Stadt als belebtes Außen verschwindet; sie läßt in ihrer Sterilität Leben, Begegnung, Öffentlichkeit und „Repräsentation" nicht mehr zu.

19 Vgl. besonders Ulrich Beck, Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne, Frankfurt a. M. 1986; Gerhard Schulze. Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt a. M./New York 2005.

In der „zweckentfremdeten Stadt“[20] schrumpft der Bürger auf den Privatmenschen: den Artbesucher, den Einkaufskunden, den Behördengänger. Der Stadt kommen die öffentlichen Räume abhanden, die zu Foren werden, auf denen ihre Bewohner sich immer wieder als Bürger begegnen und Anliegen von gemeinsamem Rang verhandeln. Wo nur noch City ist und die Shoppingmall aus Benutzern Besucher macht, wird Stadt nimmermehr.

Das Spezifische eines Ortes, das „Lokalkolorit“, kommt durch die Informationen zustande, die an diesem Ort in einmaliger Weise erhältlich sind: Informationen über Menschen und Ereignisse, Landschaften und Gebäude, ökonomische und soziale Besonderheiten, klimatische und jahreszeitliche Abweichungen, soll heißen, durch die Einzigartigkeit seiner Gesichter und seiner Gerüche, seiner Geschichten und seiner Traditionen, seiner Stimmen und seiner Stimmungen, seiner Fauna und Flora, seiner Atemluft und seiner Landschaftsanmut. Wenn alles mehr und mehr ins Gebäudeinnere sich verlagert und dort simultan die gleichen Informationen verfügbar sind wie überall sonst auch, dann wird der Ort, den es als physische Einmaligkeit natürlich immer noch gibt, sozial und psychologisch abgewertet bis zu jenem Punkt, an dem es sekundär wird, wo man faktisch lebt und arbeitet, weil man medial ohnehin überall dabei ist.[21]

High Tech und Human Touch

Was bedeutet es für unser Leben und Zusammenleben, wenn die *Realia* – Dinge, Menschen, Natur – aus unserem unmittelbaren Erfahrungsraum sich verabschieden? Was bedeutet der Verlust an primärer Anschauung für die Formung unserer Urteilskraft, für die Entwicklung unserer sozialen und kommunikativen Fähigkeiten, für das Entstehen kreativer Phantasie und spielerischer Adaptivität?[22]

Die Durchmischung von High Tech- und High Bureaucracy-Strukturen mit Elementen einer hochentwickelten Gemeinschafts- und Nachbarschaftskultur, wie sie etwa die amerikanischen Campus-Universitäten mit ihrem breiten Kranz an studentischen Verbindungen, an Wohnheim-, Instituts- und Facultyclubs, mit den vielfältigen informellen Verweilzonen, den Theater- und Sportaktivitäten, Konferenzen und Zeitschriftenprojekten auszeichnet, könnte in vieler Hinsicht vorbildlich sein. Sie bietet auf eine ganz unprätentiöse Weise die erforderliche kommunikative und soziale Abfederung des immensen Medien- und Technikeinsatzes und ver-

20 Andreas Feldtkeller, Die zweckentfremdete Stadt. Wider die Zerstörung des öffentlichen Raumes, Frankfurt a. M. 1994.

21 Jean Baudrillard spricht in diesem Zusammenhang von „buildings“, Gebilden jenseits von Haus oder Gebäude, ohne Bezug zur Umgebung, ohne jede affektive Verbindung zur Straße, wie sie etwa ein geöffnetes Fenster herstellt. Vgl. Ders., Amerika, Berlin 2004.

22 Zu diesen Fragen vgl. vor allem Hartmut von Hentig, Das allmähliche Verschwinden der Wirklichkeit, München 1984.

hindert, daß wir emotional und menschlich, gesprächs- und umgangspsychologisch ausbluten, während wir kommunikationstechnologisch hochrüsten.

Emotionen gegenüber Raum und Zeit

Die „virtuellen Welten" sind nicht nur dabei, unsere reale Umwelt von Grund auf umzugestalten, sondern längst auch unser Selbstbild und unsere Phantasie, unsere Vorstellungen von Raum und Zeit, von Fiktion und Realität neu zu organisieren.

Wir verachten den Raum, weil wir ihn im Übermaß zu haben glauben; und wir glauben ihn im Übermaß zu haben, weil wir ihn uns überall (neu) verfügbar machen und gefügig: Alles, fast alles, ist überall, fast überall, verfügbar. Die Welt der grenzenlos vielen Orte implodiert zur ubiquitären Einwelt-Welt des millionenfach gleichen Ortes, der gleichen Einkaufsstraßen, der gleichen Sprache, der gleichen Musik, Mode, Eßkultur, Freizeitindustrie, der gleichen Werbeikonen und Warenangebote, der gleichen fiktiven Paradiese, Attrappenwelten, Erlebniscenters und Cyber-Parks. Weil alles überall ist und überall zu haben, meinen wir noch immer, den Raum verschwenden zu dürfen. „Virtual reality" – das bedeutet ja nicht zuletzt: „wundersame Raumvermehrung"! Und umgekehrt: Wir überschätzen die Zeit, sie wird uns so ungeheuer wichtig, weil wir sie uns im wörtlichen Sinne, mit so vielen Orten und so vielen einst ortsgebundenen Erlebnissurrogaten zu füllen vermögen. Die ungeheure Verdichtung des Ereigniskonsums in der „Erlebnisgesellschaft"[23], die fast beliebige Kombinierbarkeit und Kumulierbarkeit reizvoller „Events" lassen die Zeit zur knappen Ressource werden. Sie ist die eigentliche Schranke eines prinzipiell unendlichen Erlebnis- und Erfahrungskonsums. Nur einer Gesellschaft, die gelernt hat, Räume und Erlebniswelten immer schneller zu durcheilen, kann eine Zeitökonomie des Ausmaßes, wie die, der wir uns verschrieben haben, plausibel erscheinen. Nur wer ständig auf der Jagd nach Sensationen ist, nur wem Raumangebote im Übermaß zuhanden sind, wird, wie wir das tun, geradezu verbissen danach trachten, Zeit zu sparen.

Und seit wir begonnen haben, die virtuelle Realität der künstlichen, „errechneten" Räume anzuzapfen, ist die wirkliche Raumsituation vor Ort endgültig obsolet geworden.[24] Der Wohncontainer, in welchen wir uns in Tokio und München, in London und New York, der exorbitanten Mietpreise wegen, zurückziehen, ist ein Container mit Ausblick auf einen Hinterhof unermeßlicher virtueller Welten.

---

23 Vgl. Schulze, a. a. O.

24 Vgl. etwa Nicholas Negroponte, Being digital, New York 1995, bes. 165 ff.

Irgendwo zwischen Wohnzimmer und Welt

Enträumlichung, Delokalisierung, Transterritorialität, das Ende also der Bedeutsamkeit räumlicher Unterschiede – das bedeutet vor allem, daß der relevante Lebensraum des einzelnen sich immer mehr im sozialen „Nirwana"[25] zwischen Wohnzimmer und Welt verliert. Den distinkten Raum, den durch Wände und Grenzmarkierungen eindeutig umschriebenen Raum gibt es nicht mehr; ganz so, wie es jenes universale, die gesamte Erdoberfläche abdeckende „Netz der Netze" vorsah, welches die Kommunikationstycoons Bill Gates und Greg McCaw mit ihrem Projekt „Teledesic" auf der Basis von mehr als 800 Satelliten in niedriger Umlaufbahn planten, das aber im Oktober 2002 abgebrochen wurde.

Jedes Menschen Welt wird das virtuelle Weltganze – jedenfalls das an ihm, was „medial" zu erfassen ist und erfaßt wird. Die Bilder, Zeichen und Bedeutungen, die uns streifen, anrühren und formen, sind nicht mehr „Entnahmen" der sozialen Nahwelt. Unsere „Sozialkompetenz" verdanken wir aber weitgehend den sozialen Erfahrungen im wechselnden Vis-a-vis der jeweils Nächsten. Können auch Fernweltimpulse uns verläßlich zu „sozialen Wesen" formen? Es mag gewiß sein, daß Twitterzeilen und Fernsehbilder uns für Informationen und sogar für „Einsichten" aufschließen, die der authentischen eigenen Erfahrung für immer verschlossen geblieben wären. Doch wie ist es um die soziale Verbindlichkeit dieser telekommunikativ erlangten Erfahrung aus zweiter Hand bestellt? Knüpft auch sie zwischen Unverbundenen jenes sozial unverzichtbare Netzwerk des verbindlich Verbindenden, das wir sonst nur der Erfahrung gemeinsamen Handelns verdanken?

Wenn schon nicht eigene Sensibilität oder ein ästhetischer horror vacui, dann sollte wenigstens die Herausforderung durch die „unzeitgemäße" Wiederkehr der rabiaten Raumideologien uns darüber belehren, daß pünktliche Stau- und Statusmeldungen, peppige Reklame für Schokorigel eine Gesellschaft nicht dauerhaft vor dem Auseinanderdriften, der Dissoziation, bewahren.

Ernest Gellner hat seit Jahren schon auf die Rolle der Schriftkultur für das Entstehen der modernen Nationen hingewiesen.[26] Die globale Bildkultur geht, jedenfalls unter dem Gesichtspunkt der Uniformität und der Beschleunigung, weit über das hinaus, was einst die Schriftkultur zu leisten imstande war: Sie beschert uns, in einem strikten Sinne, Gleichzeitigkeit, universale Zeitgenossenschaft, Gemeinsamkeit jenseits räumlicher Teilhabe. Vor allem aber bewirkt sie einen emotionalen Kollektivierungsschub: Sie ermöglicht in historisch einzigartiger

25 Nirwana bedeutet im Altindischen so viel wie „das Erlöschen", „das Ausglühen". Wenn des Lebens Gier erlischt, kommt auch der Leidensweg des Lebens zu seinem Ende. Zum Nirwana-Lebensgefühl der Cyberianergemeinde vgl. John Perry Barlow, Im Nichts sein. In: M. Waffender (Hrsg.), a. a. O., 255 ff.; ebenso Bernd Guggenberger: Das digitale Nirwana, Hamburg 1997, bes. 221 ff. und 238.

26 Ernest Gellner, Nations and Nationalism, Oxford 2007.

Form die fast perfekte „Synchronisation des Gefühls“[27] weltweit; sie schafft, über die räumliche Distanz hinweg, wenigstens für einen Augenblick unvorstellbar große „Kollektive affektiven Gleichklangs“.

Diese im Entstehen begriffene „globale Bildkultur“ ist gegenwärtig bereits der machtvollste Impuls in Richtung auf eine „Welteinheitskultur“ und vielleicht gar ein partiell artikulationsfähiges Einweltbewußtsein (jenseits freilich wiederkehrender, konfliktträchtiger Phasen im Kampf um die verbliebenen Rohstoffe und Reichtümer des geplünderten Planeten). Wie die Schriftkultur einst die regionalen Unterschiede der kleinstaatlich geprägten vorindustriellen Welt überwinden half und wesentlichen Anteil an der Entwicklung eines eigenen nationalstaatlichen Selbstbewußtseins hatte, so ist die zeitgenössische Bildkultur dabei, uns die individuellen Staatsgedanken auszutreiben und uns geradewegs in die „Ökumene der Ideologien“ einer globalen, postnationalen Ära einzuführen.

Der französische Geschwindigkeitsphilosoph Paul Virilio ist keineswegs der einzige Prognostiker, der die weltweite „Delokalisierung“[28] aller menschlichen Aktivitäten voraussieht. Auch wenn das Definitivum einer solchen Entwicklung gewiß noch einige Zeit auf sich warten läßt, das Raumecho lokaler wie kontinentaler Differenzen also noch einige Zeit nachhallen wird, so gilt gleichwohl, daß die alte Vorherrschaft der räumlichen Verhältnisse ihre geschichtliche Bedeutung verliert.

27 Hoimar von Ditfurth, Vortragsmitschrift eines Referats beim Wirtschaftspolitischen Kongress der SPD 1986 in Hamburg.

28 Vgl. Ders, Fluchtgeschwindigkeit, Frankfurt a. M. 2001.

Über die Autoren

Cyrille-Paul Bertrand

Cyrille-Paul Bertrand, MA (History of Art)
CNCS (Centre National du Costume de Scène), Moulins, France
E-Mail : cpbertrand@voila.fr

Studium der Kunstgeschichte in Clermont-Ferrand. Mitarbeiter am Centre National du Costume de Scène (CNCS) in Moulins, Frankreich. Forschungsschwerpunkte sind die Beziehungen zwischen Kunst und Technologie, vor allem im Konnex mit US-amerikanischen Einflüssen; Kunstbewegung der 1960er-Jahre und ihre Auswirkungen, sowie Technologisierung der Kunst in der Postmoderne. Zusammenarbeit mit Olivier Agid.

Martin Cremers

Martin Cremers, BA
Karlsruher Institut für Technologie (KIT), Institut für Philosophie, Campus Süd, EUKLID
E-Mail: cremers.martin@googlemail.com

Abschluß in Philosophie (BA) am KIT, Studium der europäischen Kultur- und Geistesgeschichte (EUKLID) am KIT. Neben dem Studium widmet er sich der elektronischen Musik, das dritte Album seiner Band Re:/Legion erschien 2011. Forschungsschwerpunkte sind Science Fiction-Filme und Computerspiele.

Dietrich Erben

Dietrich Erben, Prof. Dr.
Technische Universität München, Fakultät für Architektur
Lehrstuhl für Theorie und Geschichte von Architektur, Kunst und Design
E-Mail: Erben@irz.tu-muenchen.de

Studium der Kunstgeschichte, Geschichte und Literaturwissenschaft; Promotion 1994 an der Universität Augsburg; Stipendiat am Kunsthistorischen Institut Florenz/Max Planck Institut und DFG-Stipendiat; Habilitation 2002 an der ETH Zürich; ab 2003 Professor für Kunstgeschichte an der Ruhr-Universität Bochum; seit 2009 Inhaber des Lehrstuhls für Theorie und Geschichte von Architektur, Kunst und Design an der Technischen Universität München. Arbeitsschwerpunkte liegen in der Kunst- und Architekturgeschichte in Früher Neuzeit und Moderne, insbesondere der politischen Ikonographie, der Geschichte der europäischen Kunstbeziehungen und der Architekturtheorie. Letzte Buchveröffentlichungen: „Der steinerne Gast. Die Begegnung mit Statuen als Vorgeschichte der Betrachtung“, 2006; „Die Kunst des Barock“ (Reihe C.H. Beck Wissen), 2008; „Komponistenporträts. Von der Renaissance bis zur Gegenwart“, 2008.

Ulrich Gehmann

Ulrich Gehmann, Dipl. Biol. et lic. oec. HSG et MA Geschichte
Leiter Arbeitskreis „Formatierung sozialer Räume“, KIT, Institut für Geschichte; Herausgeber des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts*
E-Mail: ugehm@t-online.de

Studium der Biologie und Anthropologie in Zürich, Tübingen, Freiburg; Studium der Betriebswirtschaft an der Hochschule St. Gallen. Industrietätigkeit im In- und Ausland (Merck Chemical Industries) und Beratungstätigkeit (Coopers & Lybrand), letztere in Unternehmens- und Regierungsprojekten in Europa sowie im außereuropäischen Bereich, davon 2 Jahre Direktor Management Consulting in Rumänien. Mitgesellschafter der Particip GmbH, Freiburg, für Projekte innerhalb der EU-Kommission. Geschäftsführer einer Firma für Ausstellungsprojekte öffentlicher Träger. Lehrtätigkeiten, u. a. an der Bergischen Universität Wuppertal, der Viadrina-Universität Frankfurt/Oder und der HfG Karlsruhe. Studium der Geschichte am KIT (MA 2010); Gründer des AK „Formatierung sozialer Räume“ 2008, Gründung des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts* 2009. Veröffentlichungen, u. a. in der Oxford Univ. Press. Forschungsschwerpunkte sind Formatierungsprozesse, virtuelle Welten und deren mythologische Hintergründe.

Chris Gerbing

Chris Gerbing, Dr.
Freie Kuratorin am ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) Karlsruhe
E-Mail: chris.gerbing@gmx.de

Freie Kuratorin, Lehraufträge an den Universitäten Karlsruhe (KIT) und Stuttgart sowie an der Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe; freie Mitarbeiterin in der Museumskommunikation des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, und Kunstredakteurin für das Karlsruher Stadtmagazin INKA. Sie studierte Kunstgeschichte in Karlsruhe, Basel und Straßburg und promovierte an der TU Berlin. Als Kunstwissenschaftlerin ist sie vor allem an einer interdisziplinären Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Kunst interessiert, sowie an historischen und soziologischen Fragestellungen zur jüngeren Stadtgeschichte. Jüngste Publikationen: „Urban Places in the 21st Century and the Concept of Heimat“ (*Journal of New Frontiers in Spatial Concepts*, vol. 3, 2011) und „Chancen, Möglichkeiten und Grenzen von Kunst im Unternehmen“, 2010.

Bernd Guggenberger

Bernd Guggenberger, Prof. Dr.
Rektor Lessing-Hochschule Berlin
E-Mail: lessingeus@googlemail.com

Professor für Politische Wissenschaft in Berlin, Publizist, bildender Künstler, Schriftsteller. Akademische Stationen an den Universitäten Freiburg i. Br., Bielefeld, Osnabrück, Stanford, Cal. (USA) und Berlin (FU); zurzeit Rektor der Lessing-Hochschule zu Berlin. Neben der Tätigkeit in Wissenschaft, Forschung und Politikberatung schreibt er für große überregionale Zeitungen und arbeitet für Rundfunk und Fernsehen. Ausstellungen seiner Bilder und Objekte im In- und Ausland. Außer fachwissenschaftlichen Publikationen veröffentlichte er kulturkritische Betrachtungen wie „Einfach schön. Schönheit als soziale Macht“ (1995), „Das digitale Nirwana“ (1997), „Sein oder Design“ (2003). Verschiedene lyrische Arbeiten wie „Die Asche der Revolution“ (1990) u. a.

Sebastian Holmer

Sebastian Holmer, MA Kunstgeschichte
Institut für Kunstgeschichte, Universität München
E-Mail: sebastian.holmer@web.de

Studium der Kunstgeschichte, klassischen Archäologie und historischen Theologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München, MA in Kunstgeschichte. Doktorand zur Raumtheorie und Raumperzeption in Architektur und Film TU München. Weitere Forschungsfelder: Architektur und Stadtplanung des 20. und 21. Jahrhunderts, Film sowie (Populär-)Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts mit Schwerpunkt auf der Entwicklung in Computer- und Videospielen. Arbeitet für *Avantgarde* bei der *BMW-Welt* München.

Steffen Krämer

Steffen Krämer, PD Dr.
Institut für Kunst- und Baugeschichte, KIT; Institut für Kunstgeschichte, Universität München
E-Mail: steffen-kraemer@web.de

PD Dr. phil. Steffen Krämer ist Kunsthistoriker. Studium der Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie, Philosophie und Vor- und Frühgeschichte an den Universitäten in Frankfurt/M., Heidelberg und München. Wissenschaftliche Lehrtätigkeiten an den Universitäten in München, Karlsruhe, Trier und Salzburg und an der Hochschule für Gestaltung (HfG), Karlsruhe. Zahlreiche Publikationen zur mittelalterlichen Baukunst, zur Architektur bzw. Architekturtheorie und zum Städte- und Siedlungsbau vom 19. bis zum 21. Jahrhundert. Gründer der Winckelmann-Akademie München.

Rolf-Ulrich Kunze

Rolf-Ulrich Kunze, Prof. Dr.
KIT, Institut für Philosophie
Seminarleiter Arbeitskreis „Formatierung sozialer Räume“; Herausgeber des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts*
E-Mail: rolf-ulrich.kunze@kit.edu

Prof. Dr. Kunze studierte Rechtswissenschaften, Geschichte, Germanistik und Politikwissenschaften in Frankfurt am Main und Würzburg und lehrt Neuere und Neueste Geschichte am KIT. Heisenberg-Stipendiat der DFG. Er war Lehrbeauftragter an der Universität Würzburg, und wiss. Mitarbeiter am FB Geschichte der Universität Mainz sowie am Max Planck-Institut für europäische Rechtsgeschichte, Frankfurt am Main. Sodann arbeitete er als Referent im Planungsstab des Bundespräsidenten im Bundespräsidialamt, und als Geschäftsführer der Forschungsstelle Widerstand am KIT. Seminarleitung des AK „Formatierung sozialer Räume" am KIT seit 2008, Mitgründer des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts*. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich von Protestantismus-, Wissenschafts- und Technikgeschichte sowie niederländischer Geschichte.

Günther Oetzel

Günther Oetzel, Dr.
KIT, Institut für Geschichte
E-Mail: guenther_oetzel@yahoo.de

Dr. Oetzel ist Dozent für Technikgeschichte am Institut für Geschichte (IfG), KIT. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Geschichte technologischer Großsysteme in Energie und Produktion, der von Stadtraum und Industrialisierung, der neueren Kulturgeschichte der Alltagstechnik, sowie im Themenfeld Technik und Totalitarismus. Wichtige Veröffentlichungen sind u.a. „Technikgeschichte. Eine Einführung" (mit Rolf-Jürgen Gleitsmann und Rolf-Ulrich Kunze, 2011), „Protest und Innovationsmanagement" (mit Rolf-Jürgen Gleitsmann, 2011), „Das pulsierende Herz der Stadt. Stadtraum und industrielle Mobilität" (2005), „Forschungspolitik in der Bundesrepublik Deutschland" (1996), und „Konsum(t)räume. Die Warenwelt als Technotop", in *New Frontiers in Spatial Concepts*, vol. 2 (2010).

Michael Schmidt

Michael Schmidt, BA
Karlsruher Institut für Technologie (KIT), Institut für Philosophie, Campus Süd, EUKLID
E-Mail: mail@mschmidt.net

Studium der europäischen Kultur- und Ideengeschichte (EUKLID) am KIT, Abschluß BA. Seit 2008 Mitglied im Arbeitskreis Politische Philosophie. Gemeinsam mit Michael Wendland

Herausgeber des Sammelbandes „Der Wunderbare florentinische Geist. Einblicke in die Kultur und Ideengeschichte des Rinascimento", KIT-Publishing.

Ulrich Schulze

Ulrich Schulze, Prof. Dr.
KIT, Fakultät für Architektur
Institut für Kunstgeschichte
E-Mail: ulrich.schulze@arch.uni-karlsruhe.de

Prof. Dr. Schulze studierte Kunstgeschichte, christliche Archäologie und Germanistik in Marburg. Wiss. Referent und Ausstellungskurator am Landesmuseum Münster mit zahlreichen Ausstellungen zur Kunst- und Architekturgeschichte, verbunden mit einer Reihe wissenschaftlicher Publikationen. Assistent für Kunstwissenschaft und Medientheorie bei Heinrich Klotz (dem Gründer des ZKM) und Hans Belting an der HfG Karlsruhe. Leitendes Gründungsmitglied des Graduiertenkollegs „Bild, Körper, Medien" der HfG. Seit 2003 Professor für Kunstgeschichte an der Fakultät für Architektur, KIT. Forschungsschwerpunkte sind Architekturtheorie Italien, Frankreich, Deutschland und Spanien vom 16. bis 18. Jahrh., Architektur & Design der Jahrhundertwende in Deutschland, Architekturzheorie der frühen Neuzeit, Architektur und Zeremoniell der frühen Neuzeit, Raumprobleme in der bildenden Kunst.

Karlsruher Institut für Technologie
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften
Institut für Geschichte, Abteilung Technikgeschichte

Technik und technischer Wandel zählen zu jenen Faktoren, die unser (all-) tägliches Leben entscheidend prägen. Dieser Sachverhalt dürfte in unserem technischen Zeitalter kaum einer besonderen Begründung bedürfen. Es liegt auf der Hand, dass die Menschheit von Technik und technischem Fortschritt abhängig geworden ist, und dies nicht erst in unserer Zeit.

Seit jeher war es der Technik entwickelnde und zielgerichtet einsetzende Mensch, der vermittels ‚seiner' Technik Lebensräume gestaltete, veränderte, revolutionierte, oder auch zerstörte.

Unglaublicher Wohlstand auf der einen, aber auch bitterste Armut auf der anderen Seite waren dabei mögliche Konsequenzen, die der technische Wandel hervorzubringen vermochte. Die Einsicht, dass technischer Wandel als gesellschaftliches Phänomen zu interpretieren sei, uns technische Zukunftsentwürfe gerade auch gesellschaftliche Zukunftsentwürfe darstellten, vermochte sich hingegen erst langsam Bahn zu brechen.

ISSN 1860-3610
ISBN 978-3-86644-784-4

